

МОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 47 (114)

Еженедельник «Мой Компьютер»
Подписной индекс 35327
http://www.mycomp.com.ua

20.11 – 27.11.2000

Credo experto!



Незаменимые менеджеры

Выбирай файлокачалку – загружай весь Интернет. Стр. 14

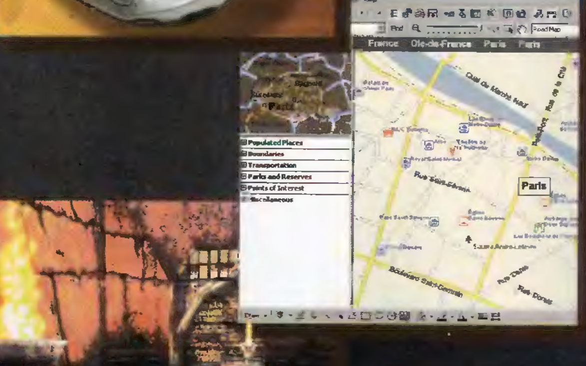
Ходи с MP3

Но прежде player рассмотри. Стр. 18



На карту вынесено все

Microsoft MapPoint 2000 до Киева доведет. Стр. 24



Рунная мясорубка

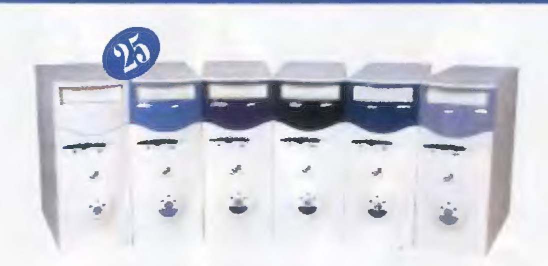
Rune – путешествие в Ад и обратно. Стр. 40

CODEGEN

КОРПУСА ЧТО НАДО!



MIDDLE ATX-6013
5.25" x4, 3.5" x1, 3.5" (HIDDEN) x2;
182x420x450mm



MIDDLE ATX-3008
5.25" x2, 3.5" x1, 3.5" (HIDDEN) x2;
180x420x445mm



MIDDLE ATX-4013
5.25" x3, 3.5" x1, 3.5" (HIDDEN) x2;
200x418x475mm



MIDDLE ATX-6002
5.25" x4, 3.5" x1, 3.5" (HIDDEN) x2;
180x420x445mm



MIDDLE ATX-3025
5.25" x3, 3.5" x2, 3.5" (HIDDEN) x3;
182x420x443mm



MIDDLE ATX-4010
5.25" x3, 3.5" x1, 3.5" (HIDDEN) x2;
200x418x482mm



MIDDLE ATX-6008
5.25" x4, 3.5" x1, 3.5"
(HIDDEN) x2; 181x420x448mm



Украина, Киев, пер.Новопечерский, 5
тел.: +380(44)252-9222 E-mail:public@k-trade.com.ua http://www.k-trade.com.ua

IT ПАРК
опасайтесь пиратских копий

ТОЛСТЫЕ И БЫСТРЫЕ ВЫДЕЛЕНКИ

тел. 464 7178
464 7185

© xKO

Внимание!
Главный приз КОМПЬЮТЕР!

Редакция газеты «Мой компьютер» объявляет о начале подведения итогов акции среди подписчиков за 2000 г.

Условия акции «Подписка 2000»

1. В акции участвуют подписчики «Моего компьютера» или «Моего компьютера игрового», подписавшиеся на 1 месяц и более, с января по декабрь 2000 г.
2. Необходимо прислать в редакцию копию платежного документа, подтверждающего оплату подписки, и контактную информацию до 1 декабря 2000 г.
3. Каждому участнику акции присваиваются «фишки», которые участвуют в розыгрыше. Количество «фишек» соответствует количеству месяцев подписки. Чем больше «фишек», тем больше Ваши шансы!

Для подтверждения участия в акции Вы можете позвонить в редакцию по тел. (044)455 68 88, 455 67 94.
Спешите подписаться! Подписка на 2000 год заканчивается 10 ноября 2000 г.!
Желаем удачи всем участникам !!!

от генерального спонсора:



ул. Трехсвятительская 4б, офис 312;
т. 229-5400, 229-8598
www.jim.com.ua





Генеральный спонсор конкурса «Активно везучий читатель» за ноябрь 2000 года



г. Киев,
ул. Михайловская,21-б
тел./факс 228-5461

Главный приз



Условия конкурса на обороте

Принтер Canon BJC-3000

Вторые призы:
2 модема Diamond Supra 56e USB
Третьи призы:
3 комлекта колонок Teac Power Max 300

Список статей

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

О нашем, редакционном

Что-то мы разъездились в последнее время, колесим, понимаешь, по дорогам страны туда-сюда. Кажется, только-только приехали из Одессы, где принимали участие в выставке *«Компьютер Банк Офис 2000»*, как тут же, недолго думая, отправились на выставку *«Компьютер+Бизнес 2000»* во Львов. И не успели наши представители вернуться из этого славного старинного города, как часть редакции дружно укатила в Харьков — вновь на выставку, но теперь уже на *«Компьютер. Офис. Связь»*, и, что самое важное, на встречу с пришедшими на эту самую выставку читателями. Да, такой прыти мы сами от себя не ожидали. Ну что тут долго сетовать да причитать, да восхваляться — побывали мы в Харькове, показали себя, людей посмотрели. Очень понравилось. А по зрелому размышлению порешили мы, что поездки по разным городам да весям Украины — вещь хорошая и полезная, а посему вновь заведенную традицию намерены продолжать и дальше. Куда завернет наша дорожка, подумаем на досуге, и от приглашений не отказываемся.

Но несмотря на разъезды, не забываем мы о самом главном — о выпуске очередного номера еженедельника. И мыслью, и делом подвизаемся на сем поприще, а в свидетели призываем номер, который сейчас у вас в руках. После нашего очередного успешного апгрейда к нам поступило множество писем с поздравлениями и воздыханиями, из которых следовало: наш внешний вид вам нравится, пришелся он вам, дорогие читатели, по вкусу, если не сказать по душе. Да, умаслили вы нас, нечего сказать. Правда, поступили и некоторые замечания: не нравится, что обложка похудела. Признаем, замечания справедливые, и нам это не очень-то нравится, но эксперимент есть эксперимент, а там, глядишь, в обозримом будущем и обложка потолстеет да похорошеет.

Вообще, положа руку на сердце, приятно чувствовать, что наши читатели очень внимательно относятся к «Моему Компьютеру». К примеру, в ответ на наш призыв пополнить ряды авторов мы получили очень много писем и даже несколько готовых статей. И вскоре созреют плоды — в ближайших номерах «МК» эти материалы будут опубликованы.

Пользуясь случаем, хочется еще раз напомнить про наш **e-mail форум**, из которого мы черпаем для себя очень много полезной информации. После выхода каждого номера наши подписчики высказывают свое мнение по различным статьям, указывают на их плюсы и минусы, предлагают новые темы для материалов. А что может быть более ценным для редакции, чем возможность оперативно узнать мнение читателей! Мы сами, то есть сотрудники редакции, а также многие авторы, внимательно следим за письмами форума и стараемся регулярно на них отвечать. Так что именно здесь вы сможете с нами пообщаться, даже не дожидаясь очередного «Дня Моего Компьютера». А посему еще раз всем-всем-всем! Те, кто имеет доступ к электронной почте, — принимайте участие в жизни нашего форума! Для этого просто отправьте письмо по адресу **mycomp-subscribe@egroups.com**. И золотой ключик у вас в кармане.

Да, еще на закуску. В прошлом номере «МК» мы анонсировали открытие на нашем сайте раздела **«Скорая помощь»**. Уверяем вас, штука дельная, полезная: тут вы можете задавать свои вопросы по наболевшим компьютерным темам и очень быстро получать на них исчерпывающие ответы. Заходите, будем рады.

И, как обычно, пишите, звоните и — самое главное — читайте!

Редакция в бегах

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

1. В конкурсе участвуют все статьи, указанные в «СОДЕРЖАНИИ НОМЕРА».
2. По баллам, полученным статьей, выводится среднее арифметическое.
3. Не позднее, чем во втором номере следующего месяца, публикуется общий рейтинг статей.
4. Автор лучшей статьи получает приз (каждый месяц разный, но достаточно ценный).
5. Лучшая статья месяца автоматически попадает в финал конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ГОДА», и его победитель становится обладателем суперприза — КОМПЬЮТЕРА!

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы присылали письма к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!
4. Вместе с подведением итогов конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МЕСЯЦА» разыгрываются 1 первый, 2 вторых и 3 третьих приза среди читателей.

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057 г. Киев-57, а/я 892/1, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О. ____________

Почтовый адрес ____________ (телефон)

№47

Поющая душа компьютера

Компания **Microsoft Corp.** заявила о выпуске финальной версии продукта **Microsoft DirectX 8.0**.

С помощью пакета DirectX 8.0 разработчики имеют возможность производить новейшие мультимедийные программные продукты. Среди нововведений восьмой версии — обработка фотореалистичной графики, масштабируемость объемных многопользовательских игр и расширенная функциональность для работы с аудиоформатами.

Загрузить DirectX 8.0 можно со страницы **http://www.ocworkbench.com/articles/directx8/directx8.htm**.

Источник: *CNews*

Netscape заново родился

Компания **Netscape Communications**, которая ныне является подразделением **America Online**, заявила о намерении выпустить версию своего интернет-браузера *Netscape* с открытым исходным кодом еще



в марте 1998 г. Не прошло и трех лет ☺, и выпуск **Netscape 6** наконец-то состоялся.

По заявлению разработчиков, новый браузер радикально отличается от своих предшественников уже тем, что его код полностью переписан заново. Чтобы подчеркнуть радикальность изменений, был даже пропущен очередной порядковый номер в наименовании новой версии, и после *Netscape 4.76* вышел сразу Netscape 6. Решение переписать браузер Netscape приняла в начале 1998 г., когда заявила о приверженности модели распространения ПО с открытым исходным кодом. Тогда же была создана группа разработчиков *Mozilla.org*, занявшаяся созданием браузера, публикацией версий исходного кода и общением с независимыми разработчиками, критиковавшими написанный код и предлагавшими свои варианты. Возможно, именно такая стратегия и привела к долгострою. Тем не менее Netscape не соглашается с обвинениями в медлительности и заявляет, что такой громадный объем работ быстрее выполнить было нельзя.

Интерфейс браузера претерпел ряд изменений. Теперь слева на экране Netscape 6 имеется панель *My Sidebar* с календарной информацией, списками контактов для мгновенного обмена сообщениями, котировками акций и прочими полезными для конкретного пользователя данными. Непосредственно в пользовательский интерфейс браузера добавлена *панель поиска* информации в Интернете. Есть также *менеджер паролей*, хранящий данные для авторизованного доступа на web-сайты, а также *менеджер форм*, который запоминает информацию, вводимую пользователем в различные анкеты на web-сайтах.

В браузере Netscape 6 есть и функция *Themes* для выбора пользовательского интерфейса. Эта функция была создана благодаря разработке языка *Extensible User-interface Language* (XUL) (произносится как *zool* — «зул»).

В состав Netscape 6 входит также новая функция *Cookie Manager*, которая позволяет производить гибкую настройку «обработки» *cookie*-файлов, с помощью которых web-сайты отслеживают перемещения пользователей и их действия в Интернете.

Как и в предыдущих версиях, в Netscape 6 имеются приложения для работы с электронной почтой, мгновенного обмена сообщениями и доступа в группы новостей.

Чтобы стимулировать спрос на Netscape 6, анонсирована программа по раздаче 1000 призов, главный из которых составляет $100 тыс.

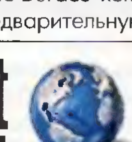
Браузер Netscape 6 можно загрузить с web-сайта Netscape, а также с сайта *Download.com* и службы загрузки *Download* на сайте *ZDNet*.

Источник: *Россия-Он-Лайн*

Плюсквамперфектный офис

На выставке *Comdex* в Лас-Вегасе компания **Corel** представила предварительную

WordPerfect OFFICE 2002



версию своего нового офисного пакета **WordPerfect Office 2002**. В состав его войдут четыре тесно интегрированные между собой основные приложения: текстовый редактор *WordPerfect 10*, электронные таблицы *Quattro Pro 10*, программа слайд-шоу *Corel Presentations 10* и персональный информационный менеджер *CorelCENTRAL 10*.

В текстовый редактор WordPerfect 10 введена новая функция — возможность поиска слов из *«Карманного Оксфордского словаря»* (Pocket Oxford Dictionary), в котором содержится более 30 тыс. слов. Для реализации этой функции Corel заключила соглашение с издательством *Oxford University Press*. В дальнейшем к указанному словарю предполагается добавить более 70 тыс. слов из *«Краткого Оксфордского словаря»* (Concise Oxford Dictionary).

Согласно планам компании, поставки WordPerfect Office 2002 в Северной Америке должны начаться в первой половине 2001 г.

Источник: *Россия-Он-Лайн*

Личный врач для Аськи

Корпорация **Central Command** объявила о предоставлении в свободное пользование новой версии антивирусной технологии **AVX**, позволяющей перехватывать, от-



фильтровывать и сканировать на наличие вирусов любые файлы, которыми обмениваются пользователи самого популярного средства моментального обмена сообщениями — *ICQ*.

По утверждению Central Command, новое программное обеспечение позволяет нейтрализовать более 46 тысяч различных вирусов, «троянов» и прочих приложений, которые могут передаваться посредством ICQ. Свою программу разработчики считают первым специализированным антивирусом для «аськи».

ICQ предоставляет возможность обмени-

ваться не только короткими сообщениями, но и, например, передавать друг другу различные файлы, что намного повышает опасность заражения данных.

В данный момент ICQ пользуются более 81 миллиона пользователей по всему миру. И опасность возникновения эпидемий при таком количестве пользователей очень велика.

Скачать новое программное обеспечение можно абсолютно свободно по адресу **ftp://ftp.avx.com/avx4icq/avx4icq. exe**.

Источник: *Нетоскоп*

Джентльменский медиа-набор

Компания *Microsoft* сообщила о выпуске набора инструментов разработчика потокового медиа *Windows Media Technologies*.

Microsoft Windows Media Technologies



представляет собой набор инструментов для разработки, хранения и воспроизведения потоковых медиа-файлов. Последняя версия инструментов разработчика поддерживает как аудио с качеством CD, так и видео вещательного качества (до 60 кадров/с). В пакет включены утилиты, которые можно загрузить также отдельно, — *Windows Media Player*, *Windows Media Services*, *Windows Media Encoder*, *Windows Media Rights Manager* и *Windows Media SDK*.

Источник: *CNews*

Книжка не только с картинками

Компания **TumbleBooks** разработала новый формат электронных книг, который предназначается специально для детской электронной литературы. Этот формат предусматривает интеграцию традиционного печатного текста, анимации, музыкальных клипов, дикторского текста и различных интерактивных функций. Такие книги можно будет читать с помощью распространяемой бесплатно программы **TumbleReader**.

Как сообщается, на сайте компании по адресу **http://www.tumblebooks.com** уже можно бесплатно загрузить 10 книг в новом формате, а в разработке находятся еще 50 книжек для детей.

Источник: *Россия-Он-Лайн*

Культ личности

Российская компания-производитель антивирусного ПО и систем информационной безопасности **«Лаборатория Касперского»** объявила об официальной смене названия и логотипа продукта **AntiViral Toolkit Pro** (AVP) на **«Антивирус Касперского TM»**, а также о новой зарегистрированной торговой марке всего комплекса программных продуктов компании на «Kaspersky TM».

Продукт носил официальное название «AntiViral Toolkit Pro» (сокращенно — AVP) с 1994 года, когда был переименован прототип современного продукта (программа



«-v»), разработку которого *Евгений Касперский* начал еще в конце 80-х. На российском рынке «Лаборатория Касперского» уже два года использует название «Антивирус Касперского» в сочетании с аббревиатурой AVP. Сейчас это название будет распространено и на западное имя продукта, а аббревиатура AVP постепенно уйдет в прошлое. В течение трех месяцев старое и новое названия будут существовать параллельно.

Генеральный директор компании — *Наталья Касперская* — объяснила смену названия двумя причинами. Это расширение линейки продуктов компании и «обеспечение четкости ассоциативной связи между названием продукта и компании-производителя».

Источник: *CNews*

ИНТЕРНЕТ

Хотим фильму!

Компания **Yahoo!** заявила об открытии нового раздела на своем поисковом сайте. Новая директория *Yahoo! Movies* предназначена для поиска в Интернете короткометражных фильмов и видеороликов.

Новый проект предполагает не только расширение предоставляемых компанией онлайн-развлечений, но и посредничество между миллионами пользователей Yahoo! и производителями цифровых короткометражных фильмов. Пользователи смогут найти нужный им фильм по жанру, названию или те-



ме. Также пользователи смогут сами присылать в новый раздел ссылки на сайты, содержащие цифровые видеофильмы.

Первоначальная база данных в разделе создана силами пятью производителей цифрового видео: компаниями *Atom Films*, *Film-Film*, *Hypnotic*, *Icebox* и *IFILM*.

В настоящее время Yahoo! Movies также предоставляет пользователям новости из мира кино и видео, базу данных, содержащую свыше 70 тысяч наименований короткометражных фильмов и коллекцию ссылок на материалы, связанные с кино, — как на сайте Yahoo!, так и в Интернете вообще.

Источник: *Нетоскоп*

Интернет по телефону

Индийская софтверная фирма **Jataayu Software** (**http://www.integramicro.com/~7Ejataayu**) разработала программу **ZAP2WAP**, которая автоматически конвертирует *HTML*-страницы в формат *WML* (Wireless Markup Language), пригодный для вывода на экраны телефонов, оснащенных средствами доступа в Интернет.

По заявлению разработчика, такое преобразование производится «на лету» по запросу конечных пользователей. Полученные WML-страницы потом сохраняются на web-сайте с отдельным *URL*-адресом, после чего доступ к ним можно получить через *WAP*-сервер.

Компания Jataayu уже выпустила несколько *WAP*-продуктов, в том числе *WAP*-шлюзы и серверы, предназначенные для самых разных клиентов — от конечных пользователей до операторов сетей мобильной связи, — в том числе и *WAP*-браузер для устройств с ОС *Palm*.

Источник: *Россия-Он-Лайн*

ТЕХНОЛОГИИ

Приговор вынесен

В воскресенье, 12 ноября, в Лас-Вегасе (штат Невада, США) началась очередная ежегодная компьютерная выставка **Comdex**.



На выставке этого года, как и на прошлой, эксперты в области компьютерного бизнеса попытались решить вопрос: закончился ли век персональных компьютеров?

Выставку открыл *Билл Гейтс*,

далеко не последний специалист по этому вопросу — ведь компания Microsoft достигла своего расцвета именно во времена персональных компьютеров.

В своей речи перед 12 тысячами слушателей, пришедших на открытие выставки, Гейтс сделал краткий обзор состояния современного компьютерного рынка. По его мнению, эпоха персональных компьютеров подходит к концу. «Нам необходимо определить, какую модель развития выбрать для нашей отрасли, чтобы перейти на новый уровень, — сказал Гейтс. — Нам необходимо собирать информацию из разных источников и предусмотреть все возможное, чтобы не дать переменам застигнуть себя врасплох».

В своей речи глава Microsoft дал понять, что его компания лучше других подготовилась к грядущим переменам. Гейтс подробно осветил создание *.NET*-стратегии от Microsoft, а также заявил, что разработчики программного обеспечения должны обратить самое пристальное внимание на язык *XML* (Extensible Markup Language), который является важнейшей частью *.NET*-стратегии и позволяет обмениваться данными, несмотря на различие операционных систем.

Как и на прошлогодней выставке, наибольшее внимание уделено интернет-оборудованию и интернет-технологиям — в этом году здесь шире представлены беспроводные технологии. Большинство стендов заняли так называемые «информационные устройства», которые разрабатываются только для доступа в Интернет. Количество же персональных компьютеров значительно снизилось по сравнению с прошлым годом. Так что приговор персональным компьютерам вынесен.

Только некоторые из производителей традиционных ПК представили на выставке более современную продукцию. Компания *Compaq* начала продажи своих вариантов «информационных устройств», а также достаточно агрессивно продвигает на рынок карманные компьютеры.

Компания *Gateway* выставила на Comdex свою новую разработку, созданную в союзе с *America Online*, — беспроводной сенсорный экран с доступом к основным сервисам, предоставляемым AOL.

Выставка Comdex (сокращение от Computer Dealer Exposition — «Выставка для торговцев компьютерами») в первый раз была проведена в 1979 году. В этом году на Comdex представлена продукция 2100 компаний.

Источник: *Нетоскоп*

Intel опять двойню родила

Корпорация **Intel** представила два новых процессора **Celeron** с тактовыми частотами **733** и **755 МГц**, которые предназначаются для недорогих настольных ПК. Они изготавливаются по *0.18*-микронной производственной технологии.

Процессоры Intel Celeron поддерживают потоковые *SIMD*-расширения для работы с Интернетом. Это новые команды, которые в сочетании с высокими тактовыми частотами процессоров обеспечивают значительный выигрыш в производительности по сравнению с предыдущими версиями. Процессоры имеют кэш-память второго уровня объемом 128 Кб, связанную с процессорным ядром через высокопроизводительный интерфейс. Процессоры Intel Celeron выпускаются в недорогом корпусе *Intel FC-PGA* (flip-chip pin grid array) и работают с системной шиной с частотой 66 МГц.

Новые процессоры проверены на совместимость с различными наборами микросхем, включая *Intel 815*, *815E*, *810* и *440BX*. В настоящее время они выпускаются в версиях с тактовой частотой *766*, *733*, *700*, *667*, *633*, *600* и *566 МГц*. В партиях по 1000 шт. процессоры Intel Celeron с тактовыми частотами 733 и 766 МГц поставляются, соответственно, по цене $112 и $170.

Источник: *Россия-Он-Лайн*

Время собирать «камни»

Компания **AMD** официально объявила обновленный план выпуска процессоров.

По новому плану AMD выпустит процессор **Palomino** в первом квартале, во втором квартале появится процессор **Morgan**. Оба они придут на замену процессорам *Athlon* (Thunderbird) и *Duron* соответственно. AMD также объявила, что может выйти из гигагерцевой гонки с Intel, продолжив заниматься улучшением характеристик производимой продукции.

Palomino и Morgan будут иметь по *256 Кб кэш-памяти второго уровня* (L2). У процессоров, выпускающихся в данное время, этот показатель составляет 128 Кб. При производстве будет также использоваться *0.18 мкм*-технология. Имена новых процессоров являются внутренней маркировкой, и не исключено, что AMD продолжит использование торговых марок Athlon и Duron.

Новые процессоры Palomino/Morgan могут использоваться с чипсетами *KT133*, *KM133*, *ALi Magic1DDR* и *SiS730S*. Также AMD объявила, что из плана выпуска процессоров для настольных ПК вычеркнут чип, известный под кодовым названием *Mustang*.

Источник: *CNews*

Барракуда — большая и страшная

Компания **Seagate** анонсировала дисковод **Barracuda 180**, емкость которого составляет **180 Гб**. Как сообщается, массовые поставки этих устройств начнутся в первом квартале 2001 г.



Скорость вращения дисков в дисководе Barracuda 180 составляет 7200 об/мин, а скорость передачи данных при использовании интерфейса *Ultra160 SCSI* достигает 47 Мб/с. Потребляемая мощность дисковода Barracuda 180 — 10.3 Вт, а уровень шума составляет 3.7 дБ.

Дисковод с кэшем емкостью 16 Мб будет стоить $2195. Компания Seagate намерена предоставить на него стандартную гарантию сроком на 5 лет.

Источник: *Россия-Он-Лайн*

DDRSDRAMстрой — досрочно

Компания *Samsung Semiconductor* объявила о намерении начать поставки модулей памяти *DDR SDRAM* для настольных ПК раньше намеченного срока. Будет выпущено 5 моделей емкостью от 64 до 256 Мб. Все они работают с тактовой частотой 266 МГц.

Ранее Samsung уже начала поставки модулей DDR SDRAM для серверов высшего класса, а чипы памяти для ПК задерживались в ожидании выпуска совместимого чипсета. И вот такой чипсет появился — *AMD-760 PC* производства AMD.

Сначала чипы DDR SDRAM будут устанавливаться на дорогие настольные компьютеры высшего класса, а с наращиванием объемов производства и снижением цен на эти модули дело дойдет и до недорогих ПК. Сейчас *DDR SDRAM*-модули дороже обычных *SDRAM*-чипов на 30 %. Samsung полагает, что к концу будущего года разница составит уже только 10 %.

Источник: *Россия-Он-Лайн*

Скоро сказка сказывается...

В дополнение к планам выпуска серверных процессоров *Clawhammer* и *Sledgehammer*, подготавливаемых к выпуску в конце 2001 года и в начале 2002, компания *AMD* намерена начать использование *0.13*-микронной технологии для выпуска последующих модификаций процессоров *Athlon* и *Duron*.

В 2002 году AMD намерена представить продвинутую версию процессора Palomino, построенную с использованием *0.13 мкм*-технологии, за ним последует *Appaloosa* — обновленная версия процессора *Morgan*.

В 2002 году процессоры *Pentium 4* с ядром *Northwood* будут соперничать с процессорами AMD на ядре *Argon*, разработанном в 1999 году. Пока еще неизвест-

но, до каких тактовых частот смогут подняться новые Athlon и Duron, выполненные по *0.13 мкм*-технологии.

Источник: *CNews*

Диски раскрученные и навороченные

Работая в тесном сотрудничестве с инженерами компании **Hitachi Ltd.**, подразделение по производству накопителей *Digital Storage Systems Division* компании **JVC** добилось увеличения емкости дисков для накопителей-библиотек до **9.4 Гб** (двухстороннее размещение данных).

Обновленная технология одноразовой (Write Once Read Many — *WORM*) записи информации основана на использовании последних спецификаций стандарта *DVD-RAM*. В качестве дополнительной возможности сохранена совместимость новых приводов со всеми широко распространенными форматами *DVD-* и *CD*-дисков. Полностью преимущества новой технологии приводов *JVC WORM* воплощаются в проигрывателях-библиотеках *JVC Jukebox*. К примеру, использование стандартной 100-дисковой библиотечной системы позволит хранить до 940 Гб данных.

Источник: *CNews*

i815EP «полез в маму»

Компания *ASUS* представила материнскую плату *ASUS CUSL2-C*, построенную на новом чипсете *Intel 815EP*.

ASUS CUSL2-C обладает той же производительностью, что и аналогичные материнские платы на чипсете *Intel 815E*, но без интегрированного графического ядра, и сочетает низкую стоимость с традиционной надежностью. Предусмотрена поддержка процессоров *Intel Pentium III/Celeron*.

Как и материнские платы на чипсете Intel 815E, эта плата поддерживает интерфейс *AGP4X*, память *PC133 SDRAM*, спецификацию *ATA-100*, а также (опционально) интегрированный *6-канальный аудиоконтроллер* и настраиваемую системную шину *133/100/66 МГц*. ASUS CUSL2-C имеет 6 слотов *PCI*, 4 порта *USB* и один слот *CNR* (для коммуникационных и сетевых расширений).

Компания сообщила, что материнские платы *ASUS CUSL2*, *CUSL2-C* и *CUSL2-M* в настоящее время доступны в массовых количествах.

Источник: *CNews*

По поводу приводов

На выставке *COMDEX/Fall 2000* компания **Panasonic** продемонстрировала приводы и диски нового промышленного стандарта

Panasonic

4.7 Гб/9.4 Гб DVD-RAM, которые уже начали поставляться реселлерам и *OEM*-партнерам.

С самого начала Panasonic выставила цены на новую продукцию ниже, чем на диски и приводы первого поколения *2.6 Гб/5.2 Гб DVD-RAM*. Новый формат 4.7 Гб сочетает простоту в использовании и оперативный доступ к информации. Один односторонний диск емкостью 4.7 Гб может хранить двухчасовой видеофильм высокого качества, скорость же передачи данных составляет до 22.16 Мб/с при стоимости хранения единицы информации в 0.005 цента за мегабайт — по сравнению с 2.3 цента у жесткого диска.

Приводы производства *Panasonic Industrial Company* 4.7 Гб OEM DVD-RAM доступны во внутреннем исполнении с интерфейсом *SCSI-2* (модель **LF-D291N**) или с интерфейсом *ATAPI* (модель **LF-D211N**). Внутренний привод производства Panasonic модели **LF-D201U** уже доступен через компанию *Panasonic Document Imaging Company* (PDIC) по розничной цене $549.

Источник: *CNews*

Щелкать — не перещелкать

Компания **Iomega** предложила новое устройство — **FotoShow Digital Image Center** — *Zip*-дисковод с микропроцессором *Motorola Power PC*. Владельцы фотоаппаратов с картами памяти *Compact Flash*, *SmartMedia* и *IBM MicroDrive* смогут напрямую копировать до 300 фотографий на *250 Мб*-диски. На карту памяти 32 Мб стоимостью $80-$100 вмещается порядка 35-40 фотографий с высоким разрешением. Кроме того, устройство может соединяться с телевизором для проведения презентаций и имеет пульт дистанционного управления, позволяющий выполнять стандартные для ПО обработки цифровых фотографий функции — обрезку, специальные эффекты, ликвидацию эффекта «красных глаз», наименование. Стоимость нового устройства — $299.95. По прогнозам в следующем году владельцы цифровых фотоаппаратов сделают 13.9 млрд. снимков.



Источник: *CNews*

Таблетка от будущего

В своем основном докладе на выставке *Comdex* председатель совета директоров корпорации *Microsoft* **Билл Гейтс** (Bill Gates), говоря о будущем компьютеров, продемонстрировал один из образчиков этого будущего — планшетный компьютер **Tablet PC**.

Демонстрационный экземпляр компьютера Tablet PC имеет корпус размером 21.5x28x2.5 см, он оснащен процессором с тактовой частотой 500-600 МГц с пониженным энергопотреблением, ОЗУ объемом 128 Мб, *10 Гб*-жестким диском, цветным сенсорным экраном, средствами беспроводного подключения к локальной сети, стыковочным модулем, клавиатурой с *USB*-интерфейсом, электронным пером и мышью. На нем была установлена бета-версия новой операционной системы *Whistler* (следующая версия Windows).

Конкретную модель процессора, установленного в прототипе Tablet PC, представители Microsoft назвать отказались, было сказано только, что в окончательном варианте компьютера будет использован самый лучший из доступных к тому времени чипов с пониженным энергопотреблением.

Кроме того, было сказано, что в окончательную версию Tablet PC будут встроены средства распознавания рукописного текста и речи (правда, на прототипе, демонстрируемом на Comdex, эти возможности отсутствуют). Причем установленное на Tablet PC программное обеспечение сможет самостоятельно определить, рисует ли пользователь какой-нибудь пейзаж или абстрактные закорючки или пишет осмысленный текст. В соответствии с выполняемой задачей пользователю будет предлагаться определенное меню команд.

Согласно планам Microsoft, производство этих компьютеров начнется в 2002 г., а стоить Tablet PC будет приблизительно столько, сколько сейчас стоит средний ноутбук.

Источник: *Россия-Он-Лайн*

Чемпион ускорения

По данным последнего исследования, проведенного консалтинговой фирмой *Mercury Research*, лидером рынка графических систем для настольных компьютеров стала компания **Nvidia**, которая обошла прежнего лидера *ATI Technologies*.

В третьем квартале 2000 г. чипы от Nvidia были установлены на 48 % произведенных настольных ПК, то есть за год компания более чем вдвое увеличила свою долю на рынке (в третьем квартале прошлого года она составляла 20 %). А компания ATI, наоборот, сократила свое присутствие на рынке с 39 % до 34 %. Такой переворот на рынке графических ускорителей произошел после того, как Nvidia удалось переманить давнишних клиентов ATI, в том числе и таких крупных, как *Gateway* и *Compaq Computer*, привлеченных чипами серии *GeForce*. Кроме того, за прошедший год Nvidia чаще, чем ATI, выпускала новые версии своих ускорителей графики.

Правда, ATI усилила свои позиции на рынке графических чипов для портативных компьютеров. Доля ее на этом рынке в третьем квартале составила 57 %, что почти вдвое больше, чем год назад (29 %). ATI имеет контракты с такими крупными производителями ноутбуков, как *Dell Computer* и *IBM*.

Источник: *Россия-Он-Лайн*

Вход по пропускам!

На Comdex 2000 компания **Humetrix.com** представила особую смарт-карту доступа. Будучи вставленной в какое-либо портативное устройство, функционально имеющее доступ в Интернет, она обеспечивает автоматическое соединение и загружает какой-либо запрограммированный сайт. Карточка совместима с мобильными телефонами, карманными компьютерами и другими устройствами. Для работы с карточкой на этих устройствах должно быть установлено специальное клиентское программное обеспечение.

Карточка называется **Netissimo**. При соединении с Интернетом она использует зашитые в ней настройки, а не установки провайдера на данном компьютере или другом устройстве.

В памяти Netissimo также содержатся *URL*-адреса, логины и пароли доступа к заданным страницам. Таким образом, получается нечто вроде электронного пропуска, по которому можно посещать определенные узлы из любых мест, где имеются доступ в Интернет и устройство для считывания смарт-карт. При этом Netissimo сама же управляет загрузкой, так что пользователю не требуется набирать что-либо на клавиатуре и помнить пароль. Специалисты отмечали на Comdex, что данный продукт весьма своевременен, в связи с нарастающим бумом мобильного Интернета. Однако для внедрения его в широкое пользование необходимо повсеместно установить клиентское ПО Humetrix.com.

Источник: *Нетоскоп*
Адреса источников:
CNews: **http://www.cnews.ru**
Россия-Он-Лайн: **http://www.online.ru**
Нетоскоп: **http://www.netoscope.ru**

Редакционные новости

СуперItanium

Европейский *центр ядерных исследований (ЦЕРН)* — крупнейшая в мире исследовательская лаборатория и обладатель самой мощной в Европе вычислительной системы — строит кластер из 3 тыс. рабочих станций на базе процессора **Intel® Itanium™**. Работы ведутся в рамках проекта по созданию большого адронного коллайдера (LHC). При выборе процессора для кластера специалисты руководствовались идеей наибольшей производительности и учитывали соотношение цена/производительность.

LHC, открытие которого намечено на 2005 г., представляет собой 30-километровое кольцо, с помощью которого исследователи будут сталкивать элементарные частицы на высоких скоростях. Наблюдения за результатами дадут ценнейшую информацию о природе материи тысячам специалистов по физике высоких энергий во всем мире и позволят человечеству лучше понять природу сил во Вселенной.

Куда укажет компас?

Компания **АСКОН** объявила о том, что с ноября месяца начнутся поставки новой версии (**5.10**) комплекса **САПР** (систем автоматизированного проектирования) **КОМПАС**. Радует, что значительно прибавил в мощности модуль трехмерного моделирования **КОМПАС-3D** — теперь это уже полноценная система для конструктора, с помощью которой можно проектировать сложные сборочные единицы и изделия. Несмотря на скептические прогнозы некоторых конкурентов, АСКОНу удалось построить полноценную коммерческую систему на базе самостоятельно разработанных математического ядра и параметрических технологий.

Сборка в КОМПАС-3D состоит из набора компонентов — деталей, подсборок и стандартных изделий. Для вставки в модели сборок стандартных крепежных элементов предназначена прикладная **Библиотека 3D крепежа**. Кроме того, появился **Библиотекарь трехмерных моделей**, принцип работы которого напоминает *Библиотекаря фрагментов* в *КОМПАС-ГРАФИК*. Он используется для вставки моделей компонентов с различными значениями параметров без изменения файлов этих компонентов.

Проложи магистраль

10 ноября в конгресс-холле киевского Президент-отеля состоялся первый всеукраинский форум по информационным технологиям **«Магистрали XXI века»**, организованный корпорацией *«Квазар-Микро»*. Он стал кульминационной точкой программы празднования 10-летнего юбилея компании. Тут поднимались вопросы, не столько связанные с фирмой, сколько с проблемами украинского IT-рынка и задачами, стоящими перед пользователями.

На акции присутствовало более 400 представителей украинской экономики — руководителей предприятий и менеджеров IT-служб около 100 ведущих отечественных и иностранных компаний. Были представлены все сферы и отрасли отечественной экономики: машиностроение и транспорт, горнодобывающая промышленность и топливно-энергетический комплекс, легкая и пищевая промышленность, финансово-банковская сфера и телекоммуникации.

Принтер к Новому Году

15 ноября московское представительство компании **Lexmark International**, известного во всем мире производителя принтеров, объявило о проведении беспроигрышной новогодней лотереи для всех своих покупателей. Состоится она в рамках маркетинговой программы *«Lexmark: просто немного волшебства»*, направленной на продвижение младших моделей лазерных принтеров *Optra E312* и *Optra E312L*. Все купившие их и до 31 января 2001 года заполнившие специальный купон станут участниками акции. А 15 февраля в присутствии дистрибьюторов и журналистов состоится розыгрыш, среди призов которого всевозможная бытовая техника: телевизоры, СВЧ-печи, кофеварки, тостеры и многое-многое другое.

Бизнес Oracle

Корпорация **Oracle**, крупнейший производитель ПО для электронного бизнеса, анонсировала информационный портал **Oracle AppsNet** (**http://www.oracle.com/appsnet**). Речь идет о принципиально новом виде представления информации о комплексной системе управления предприятием и эффективном управлении всеми аспектами его деятельности — *Oracle Applications*. На сайте можно ознакомиться с информацией о составе и функциональности системы управления предприятием; принять участие в интерактивном форуме, где обсуждаются многие прикладные вопросы; получить ответы на чаще всего встречающиеся вопросы по практической эксплуатации продуктов и приложений Oracle, а также с помощью экспертов и партнеров Oracle пройти обучение. Кроме того, на сайт выложена техническая документация по продуктам Oracle Application и руководства пользователя.

Тканая клавиатура

Компания **Elektex** из Великобритании разработала технологию встраивания проводов в тканые материалы, для того чтобы создать клавиатуру для компьютера, мобильного телефона или другого устройства. Такое устройство будет размещаться на куске ткани, причем ткань может быть разной — по выбору клиента. Это изобретение наконец-то избавит пользователей мобильных устройств от проблем, которые им доставляют малые размеры их клавиатуры. К тому же некоторые современные приложения требуют полноценной компьютерной клавиатуры. В новом варианте, когда клава просто наносится на кусок ткани, ее можно в любой момент свернуть, положить в карман или носить непосредственно на одежде. В основе новой технологии лежит следующий принцип: электрическая проводимость системы проводников изменяется под давлением пальцев. Прежде всего Elektex планирует в начале следующего года выпустить клавиатуру для карманных компьютеров *Palm*.

Источник: *CNews*

Старый Palm в Интернете

На выставке Comdex в Лас-Вегасе компания **Palm** объявила о начале поставок специального комплекта стоимостью 40 дол., с помощью которого можно подключить к Интернету органайзеры моделей *Palm III*, *Palm V* и *m100*. Для этого в качестве радиомодема используется сотовый телефон. Для связи Palm'а с сотовым телефоном может применяться кабель или ИК-порт.

Palm также продемонстрировала на выставке обновленный портал *Palm.net*, известный под названием *MyPalm*, с которого пользователи органайзеров *Palm VII* и *Palm VIIx* с беспроводными средствами сетевого доступа могут путешествовать по Web, пользоваться ПО календарного планирования и обычными ящиками электронной почты по протоколу *POP3*. Кроме того, пользователи указанных моделей смогут на этом портале загружать непосредственно на них различные приложения.

Услуги портала MyPalm будут бесплатными, а бета-версию ПО для получения доступа к этому сайту предполагается выпустить к концу декабря 2000 г. Правда, владельцы Palm III и Palm V даже при наличии комплекта для Интернет-доступа смогут воспользоваться не всеми функциями на портале MyPalm.

Источник: *Россия-Он-Лайн*

Игровые новости

Спецназ уже прибыл

Всех поклонников игр, относящихся к подтипу *«тактических шутеров»*, или, как их чаще называют, *«симуляторов спецназа»*, наверняка порадует известие о том, что **Delta Force: Land Warrior** от компании **NovaLogic** наконец-то появилась в продаже. Все, кто видел демку (или читал ее описание в одном из прошлых номеров «Моего компьютера игрового») уже знают, что в третьей части сериала Delta Force разработчики решили отказаться от «продвинутого» воксельного «движка», чем сильно обрадовали всю играющую общественность. На сегодняшний



день Land Warrior является, пожалуй, единственной игрой, которая реально может стать «новой ступенькой» в развитии «симуляторов спецназа». Основной упор в игре был сделан на *мультиплейер* (как, впрочем, и в предыдущих частях Delta Force), так что старые поклонники «спецназа от NovaLogic» должны остаться довольны. Кстати, если вы рьяный фанат сетевых баталий, не поленитесь заглянуть на сайт разработчика (**www.novalogic.com**) и скачать выложенный там трехмегабайтный *update*, который добавит множество приятных фич в ваш мультиплейер. Вот такая приятная новость. Можно хоть сейчас идти на рынок и начинать борьбу с врагами развитого капитализма. А тем, кто сомневается в новом продукте NovaLogic, я могу посоветовать дождаться выхода следующего номера «Моего компьютера игрового», в котором вы найдете полноценное ревью по этой игре.

Oni уже рядом

Компания **Inside Mac Games** с гордостью сообщает, что анимешный *fighting/adventure* **Oni** появится в продаже не позже 29 января 2001 года. Так что все, кто соскучился по файтингам (а этот жанр, согласитесь, является редким гостем на PC), получат неплохой подарок. Одновременно с PC-версией игра выйдет также для платформ *PlayStation* и *Mac*. Ждите.

Двуглавый «Роджер»

Согласно заявлению компании **Bethesda Softworks**, игра **Sea Dogs** отправилась в массовое тиражирование и в ближайшем будущем появится на прилавках (само собой, на Западе). Игра обещает быть весьма интересной и неординарной, поэтому позволю себе рассказать вам о ней поподробнее. Разработчиком этого проекта является российская компания **«Акелла»** (**www.akella.com**), которая, возможно, известна некоторым из вас по прекрасной игрушке *«Провинциальный игрок»*, сочетавшей в себе элементы квеста и «симулятора бильярда» (русское название Sea Dogs — *«Корсары»*). Однако теперь разработчики решили попробовать свои силы в более популярном жанре — *RPG*. При этом они выбрали весьма нестандартный путь — действие игры будет разворачиваться не в фэнтезийном мире, населенном эльфами, гномами и орками, и даже не в набирающем сегодня популярность мире киберпанка. Нет, вам предложат стать капитаном пиратского брига и сходу бросят в пучину интриг, развернувшихся вокруг американских колоний. Разработчики обещают прекрасный трехмерный мир, полную свободу действий, поиски сокровищ, грандиозные морские сражения и рукопашные схватки. Вы сможете стать «одиноким волком» морей, наводящим ужас на всех колонистов, а можете принять каперскую грамоту из рук английского или испанского монарха (или



кто там еще предложит). Уникальная смесь *RPG* и *«морской стратегии»* (судя по всему, скорее первого, чем второго) наверняка не оставит равнодушными поклонников компьютерных игр. Компания Bethesda выступит паблишером игрушки во всех странах, кроме России. О том, кто будет выпускать игру на родине разработчиков, пока ничего не известно. Однако будем надеяться, что Акелла не промахнется, и мы с вами в ближайшем будущем сможем попробовать себя в роли флибустьеров.

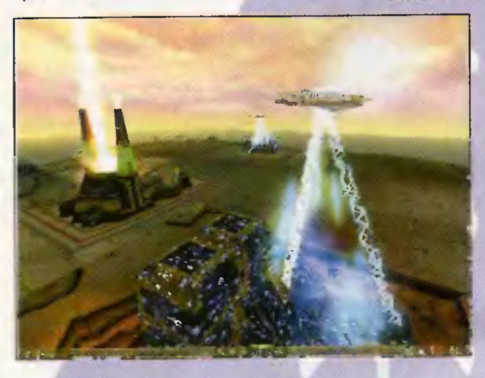
Бильярд для настоящих пацанов

С великой радостью спешу вам сообщить, что игрушка наших украинских разработчиков, компании **«Тавекс»**, именующаяся **«Биллиард в натуре»**, появилась в свободной продаже. Для тех, кто ничего не слышал об этом продукте, сообщаю, что «Биллиард в натуре» является самым реалистичным на сегодняшний день виртуальным бильярдом. В этой игре вы сможете освоить *«Американку»*, *«Тройку»*, *«Восьмерку»*, *«Девятку»*, *«Малую русскую пирамиду»*, *«14+1»*. Потрясающая трехмерная графика, несколько режимов игры, поддержка мультиплейера и, конечно, неповторимая атмосфера, уверен, не оставят равнодушными настоящих поклонников компьютерных игр. В продаже имеется только *jevel*-версия игры (а кто из вас когда-либо покупал box?), которая стоит порядка 14 грн. В данный момент сотрудники «Тавекса» усердно трудятся для создания игрового сервера, при помощи которого «Биллиард в натуре» выйдет на просторы Сети. Настоятельно советую не пропустить эту уникальную в своем роде игрушку. Более подробно о «Биллиарде в натуре» читайте в последнем номере «Моего компьютера игрового».



Все на Андросию!

Совсем недавно (если не изменяет память, то на прошлой неделе ☺) мы сообщали вам о том, что в Сети появилась демоверсия весьма неординарной игрушки **Battle Isle: The Androsia War**. Так вот, те, кто не успел скачать демку, могут не торопиться. Дело в том, что сегодня компания **Blue Byte** сообщила, что игра уже отправлена «на золото» и появится в продаже 24 ноября. Ждите, потому как нам действительно есть чего ждать. Androsia War обладает прекрасной графикой, совмещает в себе как



«пошаговый», так и «реалтаймовый» режимы. В этой игре вы сможете в полной мере раскрыть свои таланты стратега и тактика. Не упустите свой шанс!

Спят усталые компушки

Весьма нестандартный подарок собирается преподнести геймерам компания **Rebellion**, добившаяся известности созданием игр **Alliens vs Predator** и **Rainbow Six**. Сегодня разработчики этой фирмы отправили «на золото» странную, но очень многообещающую игру **Gunlok**, которая должна появиться в продаже где-то в районе 17 ноября. Те, кто видел выставочную версию этой игры, пророчат ей большое будущее. Да в

Games (ядро которой составляют «отцы» *Fallout*'а), представился шанс поучаствовать в бета-тестировании этой игрушки. Да, **Sierra Studios** (которая выступает паблишером этого грандиозного проекта) объявила повторный набор бета-тестеров, так что если вам не повезло в прошлый раз, можете снова попытать счастья. Всем, кого заинтересовала эта информация, следует срочно обратиться на **http://www.gamestop.com/theme/arcanum/index.php**. Желаем удачи!

общем, посудите сами. Вам придется перевоплотиться в некоего киборга-терминатора, которому не дают покоя... сны. И именно эти сны заставляют кибернетический мозг начать копаться в событиях далекого прошлого, в тех временах, когда разразилась грандиозная война между людьми и созданными ими разумными машинами. Игра находится что называется «на стыке жанров». Тут вам и *RPG*



(все персонажи будут иметь соответствующие характеристики, которые можно будет повышать), и *Action* (сражений обещают более чем достаточно), и *тактика* (со временем к вам присоединятся четверо напарников, то есть вам придется возглавить целую группу персонажей — вот тогда-то тактическое планирование сражений станет далеко не лишним!), и *квест* (вас ожидают встречи со множеством *NPC*, а также пазлы и головоломки). Короче говоря, нас ждет что-то очень необычное и, как мне кажется, очень интересное. Всем, кто хочет узнать побольше об этой игре, следует обязательно заглянуть на ее официальный сайт (**www.gunlok.com**).

Четвертая династия

После небольшой задержки отправилась «на золото» «космическая стратегия» от компании **Shrapnel Games — Speace Empires IV**. Вас снова ждут космические сражения, в которых вы должны будете доказать свое право на власть над Галактикой. Разработчики обещают разветвленное древо технологий, множество юнитов, возможность выбора между «пошаговым» и «реалтаймовым» режимами игры. Нас ожидает огромный игровой мир, объединяющий в себе 10 солнечных систем (более чем по 15 планет в каждой), периодически сотрясаемый восстаниями, генерируемыми случайным образом землетрясениями, появлением сверхновых и прочими «приятными неожиданностями».

Вторая попытка

Всем поклонникам (пока еще заочным) многообещающей ролевой игры **Arcanum**, над которой работает компания **Troika**

Шоу будущего

Компания **Funcom**, выпустившая демоверсию 3D-шутера **No Escape**, судя по всему, решила не изобретать велосипед, а воспользоваться давно испытанным и проверенным методом — надо признать, далеко не самым худшим. Итак, все, кто решится отправиться на **www.noesc.com:7013/NoEscapeDemo. exe** и вытащить из Сети 100 Мб, станут участниками самого грандиозного и кровавого телешоу будущего. Всех участников забрасывают на изолированную планету с одной-единственной целью — выбраться оттуда по трупам своих конкурентов. Короче говоря, останется только один. Место МакЛауда вакантно. Естественно, все это безобразие транслируется в прямом эфире, а миллионы людей в разных частях Галактики делают ставки. Знакомая картина, не правда ли? Сразу приходит на ум Devil Inside, а если немного отвлечься от мира компьютерных игр, то вспоминается множество художественных фильмов, снятых в разных странах по известному рассказу *Р. Шекли* (самым, пожалуй, известным из которых является *«Бегущий человек»* с А. Шварцнегером в главной роли). Будем надеяться, что No Escape с честью продолжит славную традицию кровавых телешоу. Хотя, похоже, на этот раз нам придется столкнуться с несколько комичным вариантом кровавых событий. В общем, игрушка обещает быть весьма неординарной — думается, что больше всего она понравится поклонникам *MDK*. Системные требования игры таковы: P2-300, 64 Мб RAM, *Direct3D*-совместимая видеокарта. Кстати, согласно сообщению на официальном сайте игры, No Escape отправится «на золото» в течение недели, а там уже и до релиза рукой подать.

Unreal — в ящик!

А пока мы с вами наблюдаем за событиями в игровом мире PC, двуликий **Microsoft** продолжает готовить платформу для выхода на международную игровую арену своей приставки *X-box*. Буквально на днях из офиса этой фирмы поступило сообщение о том, что *Unreal Engine* куплен с потрохами у компании *Epic* и отныне будет беспощадно эксплуатироваться при создании игр для вышеупомянутой X-box.

Подробности от Blizzard

Эта новость наверняка порадует тех, кто следит за развитием событий в мире Diablo II. На сегодняшний день страсти, вроде бы, немного поутихли, но не следует забывать, что грядет Diablo II: ES. Именно об этом и решила напомнить геймерам компания Blizzard, которая выложила подробнейшее FAQ, из которого вы можете узнать все подробности относительно этого аддона. Если вы истинный фанат Дьяблы, срочно отправляйтесь на **www.battle.net/diablo2/faq/expansion.shtml**.

Ударь в ответ

10 ноября 2000 года в компьютерном клубе **NetForce** состоялись финальные бои турнира *Киевской Лиги Counter-Strike*. Это был первый открытый чемпионат нашего города по данной игре, которая является на сегодняшний день бесспорным лидером среди командных компьютерных игр. Если еще совсем недавно в клубах «рулили» Quake и Star Craft, то сегодня пальма первенства окончательно перешла к нашему герою. Поэтому нет ничего необычного в том, что члены тридцать кланов нашего города более двух месяцев боролись за право называться в этой сфере лучшими.

Итак, в финал вышли четыре команды: *Orki, V*P, Plush* и *CsP*, — они-то и сошлись в последней битве. Игры проходили на картах *cs_militia, cs_estate, de_dust, cs_delta_assault, cs_5star, без timelemet*, до семи побед. Бои длились более пяти часов. Честно говоря, мне еще не приходилось видеть такую прекрасную организацию чемпионата, да и страсти в помещении клуба бушевали нешуточные. Все схватки велись по единым правилам — правилам Киевской Лиги Counter-Strike (все, кто хочет побольше узнать о деятельности организации, могут обратиться на сайт **www.counter-strike.kiev.ua**). Помимо вышеназванных кланов, в боях принимали участие наемники, привлеченные самими кланами для усиления своих рядов.

Глядя на все это великолепие, начинаешь верить, что не за горами те времена, когда у нас появятся игроки, которые смогут назваться профессионалами с большой буквы. Все соперники стоили друг друга, но победитель, как известно, бывает один. Им вполне заслуженно и стал клан **CsP** — именно он будет защищать честь Киевской Лиги Couner Strike на чемпионате в Днепропетровске. Все финалисты получили ценные призы от фирмы *«Техас-систем»* и газеты *«Мой компьютер»*. Мы поздравляем ребят из CsP и желаем им новых побед.

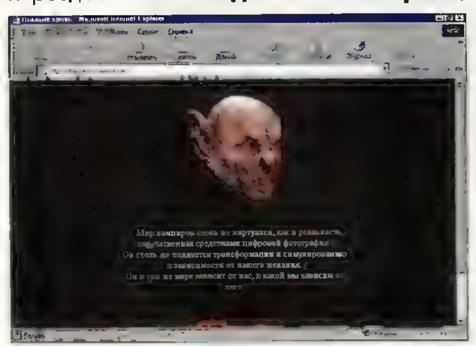
Вампир в Сети

Nasty shampana@mail.ru

Итак, возьмите в одну руку распятие, в другую бутыль со святой водой, повесьте на шею связку чеснока, заткните за пояс серебряный нож и ступайте за мной ☺.

Знаю, выпил я кровь
твою...
Я кладу тебя в гроб и пою, —
Мглистой ночью о нежной весне
Будет петь твоя кровь во мне!
А. Блок

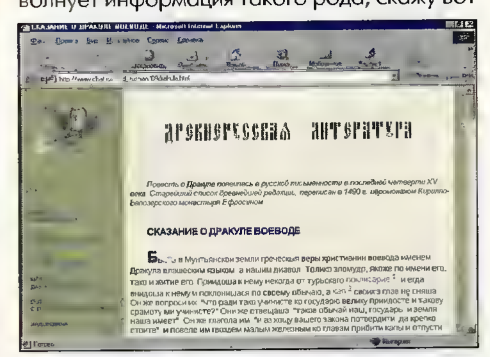
В первую очередь приглашаю вас на страничку с нехитрым названием **«Пьющий кровь»** (**http://dracula.virtualave.net**). Скромный готический дизайн сразу создаст вам соответствующее настроение. Этот хорошо иллюстрированный сайт информационного характера рассказывает о вампирах выдуманных, энергетических и реальных (жертвах психических расстройств и редкого заболевания *порфирии* — одна из форм которого приводит к появлению «вампироподобных» симптомов: заостренных зубов, чрезмерной волосатости, крайней светобоязни и потребности в крови), а также, как со всем этим бороться. Не обойдите своим вниманием раздел **«Хронология вампиров»**, перечисляющий связанные с этими существами события, начиная с 1057-го по 1992-й год, и раздел **«Разновидности вампиров»**,



содержащий описание 87 (!) видов вампиров, упоминаемых в мифологии разных стран. Также на этом сайте вы сможете прочитать о прототипе *Дракулы Брэма Стокера* — румынском господаре *Владе III*, вошедшем в историю под прозвищем «Цепеш» (букв. «Насаживатель-на-кол»), — и совершить фотоэкскурсию по замку Брэн, который Влад III использовал как штаб-квартиру для вторжений в Трансильванию.

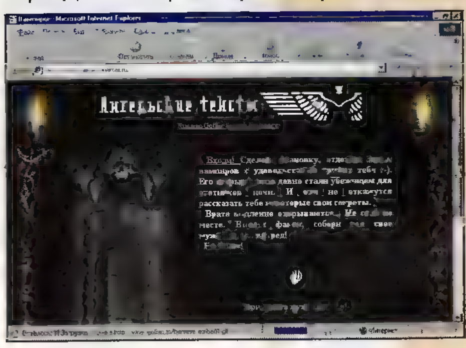
Выдержки из Книги Dracula *Дональда Фома* расскажут вам про еще один ужас Трансильвании — *графиню Элизабет Батори*. К вашим услугам разделы **«Ссылки»** и **«Ваши письма и статьи»** плюс **форум** и **гостевая книга**.

Тем, кто заинтересовался личностью Влада Дракулы, советую прочитать **«Сказание о Дракуле воеводе»** (**http://www.chat.ru/~old_russian/09drakula.htm**). Эта повесть появилась в русской письменности в последней четверти XV века, а переписал ее в 1490 г. иеромонах Кирилло-Белозерского монастыря Ефросин. А тем, кого не волнует информация такого рода, скажу вот



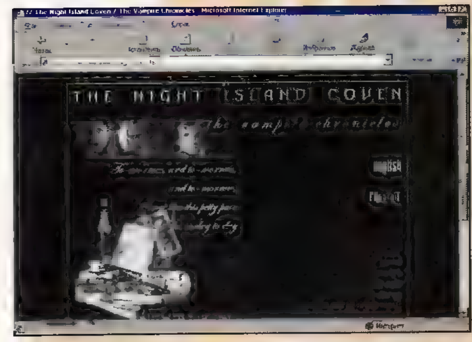
что: господарь Влад III, между прочим, приходится дальним родственником английской королеве. Американский историк *Роберт Дэвенпорт* выяснил, что ее бабушка Мария, ставшая в 1893 году женой Георга V, происходит из рода румынских князей, в числе которых был Влад Дракула ☺.

Следующий сайт **«Вампир»** (**http://www.vampir.newmail.ru**) сопровождает каждый раздел радушным и забавным вступительным словом и носит менее серьезный характер. Здесь вы найдете такие разделы, как **«Библиотека»**, **«Галерея»**, **«Фотоальбом»**, **«Кинозал»**, **«Музыкальная комната»**. В «Библиотеке» вас ждут подразделы **«Лекторий»**, **«Проза»** и **«Поэзия»**, все произведения доступны как в *HTML*, так и в *ZIP*-вариантах. В «Фотоальбоме» представлены главки **«Вампиры»**, **«Летучие мыши»** и **«Зубы»** — но симпатичных картинок маловато ☹. Радует «Кинозал» — здесь, кроме постеров, выложены ссылки на сайты по самым выдающимся фильмам о вампирах: *«Дракула Брэма Стокера»*, *«Блейд»*, *«Интервью с вампиром»*, *«От заката до рассвета»* и *«Вампиры Джона Карпентера»*. О разделе «Му-



зыкальная комната» скажу только, что композиция *After dark* в исполнении Tito&Tarantula из «От заката до рассвета» — веский довод, чтобы не обделить и его вниманием. Так же, как и на предыдущем сайте, вас ждут «Ссылки», форум и гостевая книга.

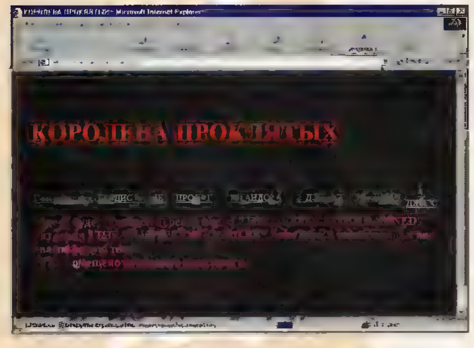
Все знают фильм «Интервью с вампиром», где снимались такие звезды, как *Том Круз*, *Брэд Питт*, *Кристиан Слэйтер* и *Антонио Бандерас*, но мало кому известны Анна Райс и то, что роман *«Интервью с вампиром»* является частью ее *«Хроник вампиров»*. В связи с этим прошу любить и жаловать **Night Island Coven** (**http://www.freespeech.org/night_island**). Отличное оформление, наличие русской и английской версий сайта, объем и систематизированность информации вызывают у меня глубочайшее уважение к данному ресурсу. Всего вас ждет *8 разделов*,



расскажу лишь о некоторых. **«Хроники вампиров»** рассказывают историю написания одноименной серии книг. Здесь содержатся краткие характеристики сюжета каждой из них, существующие там персонажи, а также проиллюстрированные отрывки из текста.

«Интервью с вампиром», как вы уже догадались, рассказывает о фильме: об актерах, персонажах (кстати, герой Антонио Бандераса — вампир Арман — судя по книге, родился в 14 веке в Киеве и был иконописцем в Киево-Печерской Лавре ☺), режиссере и композиторе, содержит кадры из фильма и текст сценария. Раздел **«Архивы Таламаски»** расскажет о главных героях книг Анны Райс: тут упоминаются имена создателей, годы их жизни, обстоятельства смерти связанных с ними персонажей, при этом приводится вкратце биография каждого. Ну, а в **«Студии Мариуса»** — галерее, иллюстрирующей героев книги Анны Райс, — особого внимания заслуживает экспозиция **«Дэни и Дэни»**, где выложены иллюстрации, выполненные в лучших традициях анимэ. Напоминаю, что нами охвачена лишь половина разделов, так что вас ждет еще много интересного, ну, а чтобы вы не заблудились, к вашим услугам **Site guide** и **F.A.Q.**

Если персонажи «Хроник вампиров» пришлись вам по душе и вас заинтересовали их приключения, то прошу на **http://www.vampchron.narod.ru**, где по частям выкладывают роман **«Королева проклятых»**. На момент моего последнего посещения дан-



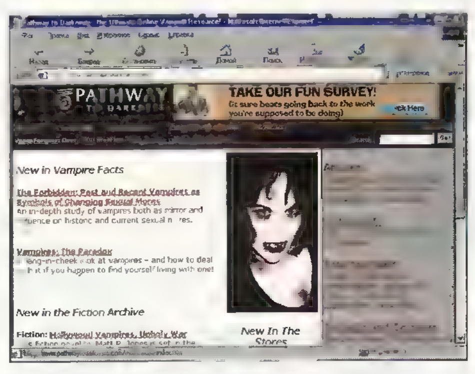
ной странички я там нашла пролог и четыре главы. Завершая разговор о «Хрониках вампиров», приведу адрес официальной странички Анны Райс (**http://www.annerice.com**).

Аппетит приходит во время еды, поэтому если вам чего-то не хватило на предложенных выше ресурсах, то англоязычный сайт **The Vampire White Pages** (**http://www.caput-mortuum.com/vwp**) удовлетворит разыгравшиеся желания. Строгое, оригинальное оформление — по принципу «ничего лишнего» — 8 разделов: *F.A.Q., Submit, Connection, Visitation, Boards&Chat, Contact, Free E-mail, Free Homepage*. В **Visitation** в трех подразделах вас ожидает множество ссылок на сайты, посвященные вампирам и всему, что с ними связано. В **Vampire Homes** выложены персональные странички заполонивших киберпространство детей ночи, расположенные в алфавитном порядке. А вот **Vampire Yellow Pages** расскажет о сайтах и службах, предназначенных для специальной аудитории, **Rings and Awards** — о web-кольцах, посвященных сайтам с определенной тематикой.

Вы вампир и ищете друга по переписке? Тогда раздел **Connection** как раз для вас: поиск осуществляется в шести категориях, например, *«Вампир ищет Вампира», «Смертный ищет Вампира», «Вампир ищет учителя»*. Или у вас есть своя страничка, посвященная вампирам? Тогда обратите внимание на раздел **Free Homepage** — бесплатный хостинг, 10 Мб места, URL (**http://vampires.wigloo.com/ваше_имя**). В ближайшее время обещают добавить *FTP uploads*. А что, если вы просто помешаны на вампирах и хотите, чтобы все это знали? Рубрика **Free E-mail** предлагает вам бесплатный почтовый ящик с адресом **ваше_имя@vampirewhitepages.com**.

Vampire Church (**http://www.vampire-church.com**) — это англоязычная церковь вампиров. Вывеска при входе утверждает, что это «здесь есмь рай (небо) для вампиров и вампирского образа жизни, а также храм сей есмь информационный ресурс» ☺. Зашедшему в святилище предложат выбрать музыкальное сопровождение к его экскурсии или отказаться от него. В главном зале с той же высокой интонацией вам будет сообщено, что «сия обитель призвана служить местом, где настоящие вампиры могут учиться, а также делиться опытом, и да послужит она мостом, сокращающим расстояния, и да обогатит вас истинно верной информацией, попирая заблуждения, распространяемые индустрией развлечений». Бла-бла-бла. Обращает на себя внимание разнообразие чатов. Здесь вам и **chat1.html**, и **voicechat.html**, и **http://www.geocities.com/ddaville/chat4.html**. Кроме стандартного набора (ссылки, информация, бесплатная почта, доска объявлений, художественная галерея и т. д.), вам предложат посещать уроки вампиризма на **mIRC** в комнате *#VampireTopics*. Занятия проводятся каждое воскресенье, темы лекций объявляются за месяц.

И в заключение нашего обзора приглашаю вас на **Pathway to Darkness** (**http://www.pathwaytodarkness.com**). Несмотря на совсем не вампирический, хоть и приятный, дизайн и последнее место в обзоре, этот англоязычный сайт заслуживает внимания, потому что освещает такую оригинальную тему, как *«День Всех Святых по-вампирски»* (!). Вам предло-



жат все, что нужно, чтобы хорошо повеселиться: начиная от вампирических идей для костюмов и советов, как лучше провести вечеринку, до рецептов и открыток. В остальном же список разделов напоминает предыдущие ресурсы, поэтому мы не будем подробно их рассматривать.

Да, чуть не забыла, а ну-ка быстро посмотрите на пол — видите свою тень? Пощупайте шею — нет укусов ☺? Подойдите к зеркалу — видите свое отражение? Ой, ну не надо так нервничать и бежать к зеркалу, опрокидывая мебель. Неужели вы и правда верите в существование вампиров?

Незаменимые менеджеры

Тимур ДЕНИСОВ wwwden@rambler.ru

Если представить себе некий рейтинг ценности или полезности программ для работы в Интернете, то на третьем месте после браузеров и почтовых клиентов окажутся менеджеры загрузки файлов, или «файлокачалки».

Конечно, каждый работающий в Инете в он-лайне ставит перед собой разные цели: кто-то заходит сюда почитать новости, кто-то пообщаться в Аське, некоторые лишь знакомятся с анекдотами, но практически любой web-серфер регулярно загружает из Сети файлы, будь то новые версии софта, свежие драйверы, патчи, просто курсовые или файлы электронных книг.

В принципе любой браузер способен загрузить файл из Интернета — достаточно кликнуть по соответствующей ссылке. Поэтому на первых порах менеджеры загрузки были известны лишь тем, что в случае обрыва связи могли возобновлять загрузку файла именно с того места, где она прервалась. Только в последних версиях браузеров, в частности MS Internet Explorer'a, появилась возможность восстановления загрузки. Но, тем не менее, файлокачалки не утратили своей популярности и актуальности.

По сути *файлокачалка — это тот же ftp-клиент* (этой теме в нашем еженедельнике посвящена статья Сергей Н. Мишко «Качать — не перекачать!», МК № 45 (112)), но с более удобным *интерфейсом, специальными функциями* и, кроме того, с *возможностью загружать файлы* не только с *FTP*, но и с *HTTP-серверов*. Менеджер загрузки сохраняет ссылки на файлы, которые вы хотите скачать в специальном списке заданий, — теперь вы сами выбираете удобное для вас время загрузки, сегодня или, например, через неделю, и для начала загрузки уже не надо вновь открывать ту страницу, где была обнаружена ссылка на интересующий вас файл.

Многие файлокачалки интегрируются с браузерами, поэтому если в окне последнего вы кликаете по ссылке на файл определенного типа (exe, zip, rar и т. п.), вызывается менеджер загрузки, в который автоматически добавляется новое задание. Также менеджер загрузки может следить за буфером обмена: перехватывать из него ссылки на файлы и добавлять их в свой список заданий. На любое задание не проблема установить расписание загрузки (к примеру, в ночное время, когда плата за подключение к Интернету минимальная). Многие программы-файлокачалки обладают собственной звонилкой, т. е. в нужное время они смогут самостоятельно подключиться к Интернету, загрузить файл, после чего разорвать связь. Также они могут вести автоматический поиск файла на ftp-серверах — после чего выбрать самый быстрый.

Ну, и последний писк моды среди файлокачалок — сегментация скачиваемого файла. В этом случае программа скачивает одновременно несколько частей (сегментов) файла, после чего объединяет их в единое целое. Таким образом сводятся к минимуму простои модема и ускоряется процесс загрузки.

В общем, если при работе с Интернетом вы цените удобство и комфорт, а также время (оно же — деньги), то без файлокачалки вам не обойтись.

По результатам рейтинга популярности на сервере программного обеспечения **Download.Com** сегодня мы представляем вашему вниманию самых достойных представителей семейства менеджеров загрузки. Каждая программа, помимо общих, свойственных всему классу файлокачалок особенностей, обладает своим дополнительным набором функций — обо всем этом мы и поговорим ниже.

GoZilla

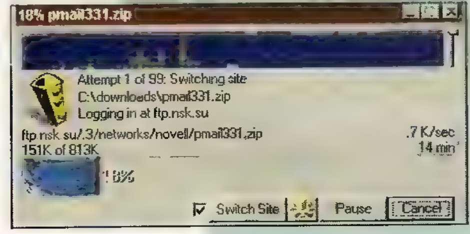
Уже не один год эта программа является несомненным лидером (первая десятка общего рейтинга на зарубежных сайтах ПО) в своем классе продуктов. Пожалуй, основная причина такой популярности — удобный, интуитивно понятный интерфейс плюс достойный комплект поддерживаемых функций. Основные возможности: восстановление прерванных загрузок, ftp-поиск, установка расписаний, собственная звонилка,



проверка загруженных файлов на вирусы, работа через прокси-сервер.

Интерфейс выполнен по типу «Проводника» Windows: левая часть окна — дерево папок, в которых сортируются задания, в правой части — в таблице представлены сами задания (их ярлыки напоминают Windows) в виде имен файлов. В таблице для каждого задания отображаются состояние загрузки (в процентах), полный размер файла, сколько времени осталось до конца загрузки, адрес файла в Интернете, статус выполнения — сообщения программы и сервера об ошибках при загрузке файла (если таковые имелись). Также здесь отображается краткое описание загружаемого файла, описание можно ввести в тот момент, когда открывается окно добавления задания. Вроде мелочь, но приятная, ведь если в списке несколько десятков заданий, только по имени файла (вроде Softinst.exe) с ходу трудновато вспомнить, «что же это за программа».

Задания на загрузку добавляются автоматически: программа интегрируется с браузерами Netscape и Internet Explorer и запускается при клике на ссылку, также есть мо-

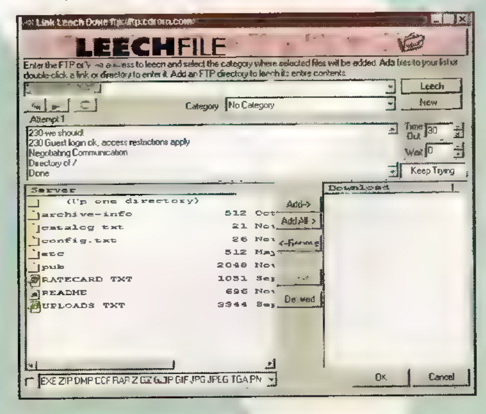


ниторинг буфера обмена, контролирующий ссылки на все типы файлов, кроме используемых в web-страницах (*html, shtml, jpg, gif, css* и т. п.). Для мониторинга программа должна быть запущена, при этом ее легко «спрятать» в системный трей.

Вы можете самостоятельно выбрать, каким способом будут добавляться задания — из браузера, буфера обмена (либо и то, и другое) либо только вручную, с помощью команды Add. В момент добавления задания открывается диалоговое окно, где отражается процесс поиска файла на ftp-серверах и выдается информация, с какой скоростью идет ответ от найденных серверов. Тут же можно установить расписание загрузки, ввести описание файла, указать каталог для сохранения (если он не совпадает с введенным по умолчанию), начать загрузку немедленно либо отложить на некоторое время.

В опциях программы устанавливается режим, при котором новые задания начинают выполняться сразу, даже если не открыто диалоговое окно. Для каждого задания выдается окно, в котором в виде диаграммы отображается процесс загрузки, его скорость и сколько времени он еще продлится. В главном окне программы дается обобщающая информация для всех выполняемых заданий — диаграмма и скорость загрузки.

Среди дополнительных возможностей GoZilla — функция *Monster Update*, которая ищет в Интернете новые версии загруженных файлов. Если новинки обнаружены, про-



грамма в зависимости от установок может либо автоматически загрузить их, либо просто проинформировать вас о находке. Точно так же проверяется, обновлялись ли web-страницы.

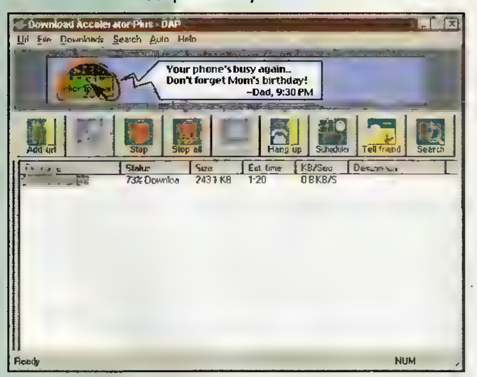
С помощью встроенного в программу ftp-браузера можно «побродить» по каталогам ftp-серверов. Другие полезные функции — автоматическое отключение от Интернета, а также выключение компьютера после выполнения заданий. Проверка на вирусы осуществляется внешним антивирусом (укажите путь к исполняемому файлу). Кстати, обратите внимание на звуки, служащие фоном для вашей работы (их не проблема изменить). И наконец, особо следует подчеркнуть: GoZilla можно подстроить под нужды любого, даже самого привередливого пользователя.

Программа бесплатна, из-за чего вам предстоит выдержать атаку баннеров. Впрочем, заплати деньги — и ты обретешь покой. Интерфейс английский, адрес последней версии **GoZilla 3.91** — **ftp://ftp.gozilla.com/pub/gozilla/gozilla.exe**, размер 1.8 Мб, система Windows 95/98/NT.

В целом, всем хороша Годзилла, не хватает только сегментации загружаемого файла. Зато этим даром не обделен наш следующий герой.

Download Accelerator

Данная программа популярна не менее предыдущей. Конечно, во многом они похожи, но, как уже упоминалось выше, Download Accelerator умеет сегментировать загружаемые файлы. По словам разработчиков, именно благодаря этому становится возмож-



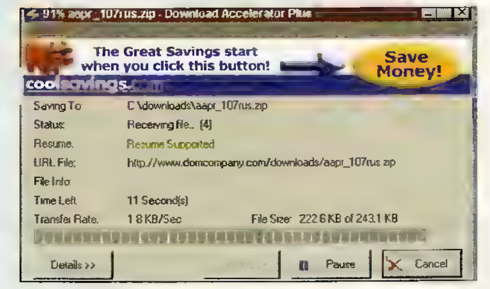
ным ускорить загрузку файлов на 300 %. Так или иначе, этот менеджер вполне оправдывает свое название — скорости впечатляют.

Кроме сегментации, следует напомнить и о других возможностях программы: восстановление прерванной загрузки, поиск на ftp-серверах, установка расписаний, звонилка, проверка файлов на вирусы (внешним антивирусом), работа через прокси.

Как ни странно, разнообразят суровый и строгий интерфейс программы баннеры и кнопки панели инструментов с основными командами. Все задания представлены в одном списке, то есть не получится группировать их по своим категориям, но и это можно пережить. При сворачивании окна Download Accelerator прячется в значок в системном меню, щелчок правой кнопкой мыши по которому вызывает основные команды.

Менеджер интегрируется с браузерами *Netscape* и *MSIE* (оба или на выбор), следит за буфером обмена.

В зависимости от типа и скорости вашего соединения с Интернетом, вам предложат несколько вариантов ускорения загрузки — в окне настроек выберите нужный. Надо помнить, что от качества соединения зависит максимальное чис-



ло сегментов, на которые будет разбиваться файл, — чем лучше соединение, тем больше сегментов.

Для каждого нового задания Download Accelerator ищет файл на ftp-серверах и приступает к загрузке с самого быстрого. Примечательно, что в параметрах программы вам предлагаются выбрать любую страну, на серверах которой вы хотели бы поискать файл. Кстати, даже если сервер (на котором находится файл) не восстанавливает загрузку, программа сможет это сделать самостоятельно — это одна из уникальных ее возможностей. По окончании процесса менеджер отключается от Сети, самостоятельно закрывается и выключает компьютер

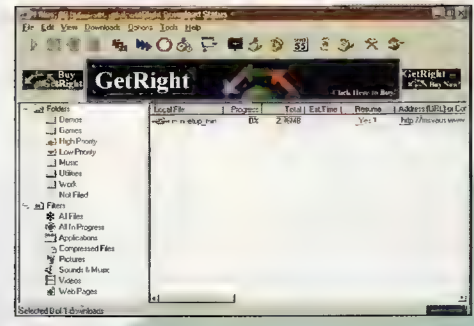
В качестве дополнительных возможностей предусмотрены команды поиска MP3-файлов, программ по названию, файлов по имени, игр, видео, а также хитов среди MP3, софта и игр. Правда, в этом заслуга не самой программы — запрос передается на поисковик сервера Download.Com, после чего открывается новое окно вашего браузера со страницей, в которой отображены результаты.

При работе через прокси-сервер можно установить *Passive Mode* — немаловажная деталь.

Download Accelerator 4.0 beta ищите по адресу **http://download1.speedbit.com/dap4.exe**, размер 1.1 Мб, система Windows 95/98/NT/2000, бесплатно.

GetRight

Этот менеджер загрузки удачно объединяет в себе все лучшее двух ранее описанных программ. Красивый и удобный интерфейс, выполненный в стиле «Проводника», с возможностью сортировки заданий по категориям. Причем для удобства в программе уже создано несколько папок-категорий (*Demos, Games, Utilities* и проч.), а также специальный каталог *Filters*, в подкаталогах ко-



торого автоматически распределены все задания по типу файлов — приложения, архивы, рисунки и т. д. Здесь же существует каталог *All in progress*, где отображаются выполняемые задания. Внешний вид интерфейса GetRight изменяется с помощью скинов, их коллекцию вы найдете на сайте программы (**http://www.getright.com**).

GetRight интегрируется с браузерами *Netscape*, *MSIE*, а также *Opera* и *NeoPlanet*, есть монитор буфера обмена. Примечательно, что можно указать не только тип файла, на который должна реагировать программа при создании нового задания загрузки, но и адреса серверов, ссылки на которые игнорируются.

Каждое выполняемое задание может отображаться в своем окне в виде значка в системном меню либо быть скрытым.

Самое важное достоинство менеджера — *сегментация загружаемых файлов*, благодаря чему скорость скачивания увеличивается. GetRight автоматически производит поиск файла на ftp-серверах, при этом можно указать континент, коды и названия стран. В хо-



де загрузки программа в состоянии самостоятельно «перебирать» серверы и выбрать самый быстрый. Все это обеспечивает оптимальную скорость.

Рассмотрим подробнее возможности конфигурации каталога, в который сохраняются скачиваемые файлы: тут можно указать один общий либо отдельный каталог для каждого типа файла, либо же задать опцию, при которой программа автоматически создаст каталог с именем, определяемым указанными вами условиями (имя сервера, текущая дата, расширение), и сохранит в него файлы.

Вообще, GetRight предоставляет колоссальные возможности конфигурации: ограничение числа одновременно скачиваемых сегментов и файлов с одного сервера, выполняемых загрузок, определение количества сегментов в зависимости от размера файла. Радует, что практически все управление программой можно осуществлять из меню, вызываемого щелчком правой кнопкой мыши по значку в системном трее.

Как только выполнение задания подойдет к концу, скачанный файл может быть проверен на вирусы внешним антивирусом, а также автоматически открыт. Кроме того, существует функция отключения от Интернета и выключения компьютера. Встроенная звонилка при дозвоне к провайдеру перебирает несколько номеров телефонов. Также в комплект программы включен достаточно удобный ftp-браузер. Музыкальное сопровождение создает более 20 звуков.

Ко всему прочему, для GetRight разработаны специальные и очень интересные плагины (**http://www.getright.com/addons.html**), расширяющие возможности программы.

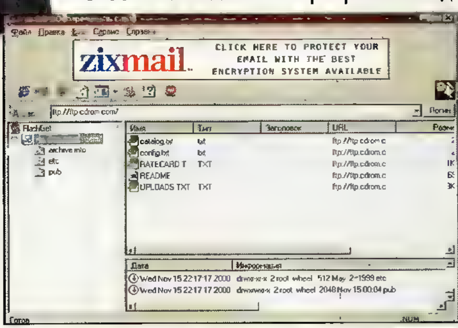
Как и вышеописанные собратья, программа используется бесплатно — но с баннерами — или платно — но без них. Несмотря на все достоинства, удивляет, почему GetRight не стал столь популярен, как GoZilla или Download Accelerator.

Адрес в Интернете последней версии **GetRight 4.3** — **ftp://ftp.carrier.kiev.ua/.3/windows/netutils/cdrom.com/getrt430.exe**, размер 3 Мб, система Windows 95/98/ NT/2000, интерфейс английский. Владельцы предыдущих версий могут скачать файл отсюда: **ftp://ftp.xright.com/patch_getright_42x_to_43.exe**, размер 1 Мб, для апгрейда до версии 4.3.

FlashGet

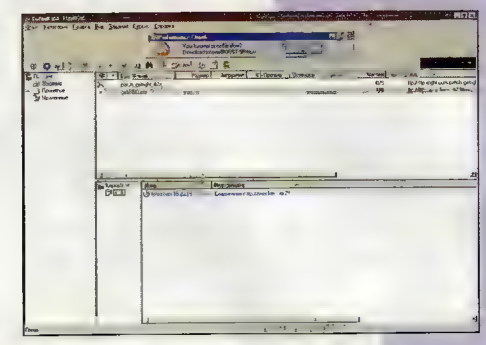
На четвертом месте в рейтинге расположился менеджер загрузок, ранее известный как *JetCar*. Программа поддерживает множество языков интерфейса, в том числе русский, причем правильный язык выбирает автоматически уже в процессе установки. По своим возможностям не уступает себе подобным, правда, вызывает некоторые неудобства установка некоторых параметров, в частности работы через прокси.





FlashGet обладает традиционным для менеджера набором функций: восстановление прерванных загрузок, поиск файла на ftp-серверах, установка расписаний, звонилка, проверка на вирусы, работа через прокси-сервер. По внешнему виду программа очень напоминает GetRight (а что, если неспроста?). Но есть и отличия: например, в главном окне к окну дерева папок (Software, Games, MP3 и проч., которые уже готовы «к употреблению»), где сортируются задания, добавлены еще две составляющие: слева «дерево» под названием *«Карта/Лог»*, справа же размещается информация о сообщениях сервера, откуда идет загрузка.

Другое новшество — небольшое напоминающее маленький черный квадрат окошко **«Корзинка»**, постоянно «повисающее» поверх всех открытых в вашей системе окон и предназначенное для добавления заданий — достаточно перетянуть ссылку из браузера в это окошко. Здесь же отображаются и графики загрузки файлов. Удобно, но если очень хочется — «Корзину» можно скрыть.



Если вы ищете какой-то файл, укажите код стран, где, по вашему мнению, должны находиться серверы.

К вашим услугам встроенный ftp-браузер, звуковое сопровождение, функция отключения от Интернета и выключения компьютера.

По функциональным возможностям FlashGet во многом повторяет GetRight, поэтому не станем вдаваться в подробное его описание.

Адрес в Интернете **FlashGet 0.90** — **ftp://ftp.cuhk.edu.hk/.1/chinese/cpatch/ftp/flashget/fgf090.zip**), размер 1.2 Мб, система Windows 95/98/NT/2000, бесплатно.

(Продолжение следует)

Полезные советы

Как удалить пункт «Завершение сеанса <Имя пользователя>» из меню «Пуск»?

Чтобы добиться этого, измените приведенный ниже ключ реестра.

Ключ: **[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\Current Version\Policies\Explorer]**

Параметр: **NoLogOff**

Тип: **REG_BINARY**

Значение: **01 00 00 00**

Дополнительная информация: **http://support.microsoft.com/support/kb/articles/q177/9/03.asp**

Внимание! Этот параметр используется только при установке Internet Explorer 4.0 и старше.

Как из «Сетевого окружения» удалить элемент «Вся сеть»?

«Вся сеть» — это элемент «Сетевого окружения», позволяющий пользователям видеть все рабочие группы и домены в сети. Он может быть заблокирован, тогда пользователи смогут использовать только собственную рабочую группу или домен.

Ключ: **[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\Current Version\Policies\Network]**

Параметр: **NoEntireNetwork**

Тип: **REG_DWORD**

Значение: **0** — «отключено», **1** — «включено».

Как установить минимальную длину пароля?

Вы можете сделать так, чтобы Windows отклоняла пароли, которые не имеют установленной вами минимальной длины. Для чего это нужно? Чтобы предотвратить использование тривиальных password'ов там, где важна защита.

☞ С помощью **Regedit** откройте указанный ниже ключ, если же его не существует, тогда создайте.

☞ Добавьте новый параметр **MinPwdLen** двоичного типа. Установите его значение равным минимальному числу символов, необходимому для того, чтобы пароль был принят.

Ключ: **[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\Current Version\Policies\Network]**

Параметр: **MinPwdLen**

Тип: **REG_BINARY**

Внимание! Это нововведение не затрагивает существующие пароли, а воздействует только на новые или изменение старых.

Как звездочками показать пароли совместного использования?

Приведенный ниже параметр реестра определяет, как показывать пароль, напечатанный при доступе к совместно используемым файлам, обычным текстом или звездочками.

Ключ: **[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\Current Version\Policies\Network]**

Параметр: **HideSharePwds**

Тип: **REG_DWORD**

Значение: **0** — «отключено», **1** — «включено».

Где можно получить бесплатный e-mail?

http://mail.yahoo.com
http://edit.yahoo.com/config/rocket_login?.junk=
http://lc4.law5.hotmail.passport.com/cgi-bin/login
http://comm.lycos.com
http://www.goplay.com
http://www.netaddress.com
http://www.hempseed.com/cfpro/hempseed_1/email_entry.dbm
http://mail.edu.dds.nl
http://www.chat.ru
http://windoms.sitek.net

Какие e-mail клиенты умеют забирать почту с нескольких адресов?

Outlook Express из комплекта *IE 4.0 и выше*, а также *The Bat!* (**http://ritlabs.taide.lt/ftp/pub/the_bat/the_bat.exe**, версия 1.47 от 24 октября, 1.8 Мб).

Как прочесть письма в неизвестной кодировке?

☞ Скорее всего, письмо было испорчено на почтовых серверах в результате перекодировок. Чтобы его восстановить, воспользуйтесь какой-нибудь программой перекодировки, которых полно на любом web-сайте, посвященном бесплатному ПО.

☞ Возможно, письмо зашифровано *Base64*, тогда его можно перекодировать через *WinZip*, но прежде сохранив текст с расширением ***.b64**.

☞ Установить любой из современных почтовых клиентов. В большинстве из них перекодировка происходит автоматически.

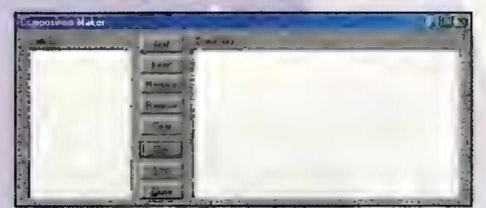
BaRшавская мелодия

Геннадий ОСИПЕНКО gena@mycomp.com.ua

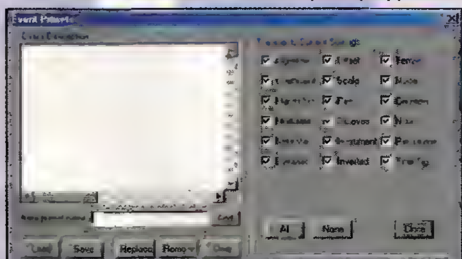
Здорово, пользователь! Мой CD-ROM Drive съедает очередной Audio CD, а я, в свою очередь, приступаю к очередному обзору.

FractMus 2000, 875 Кб
Автор: **Gustavo Diaz-Jeres (vivaceag@teleline.es)**
home: **http://www.geocities.com/SiliconValley/Haven/4386**
download: **http://www.simtel.net/pub/simtelnet/win95/music/fmus2000.zip**

Ни для кого из нас не секрет, что настоящих композиторов очень мало. Те ребята, что пишут одной левой на старом Roland'е треки для групп a la Virus, — не в счет. Но что же делать, если мучительно хочется из-



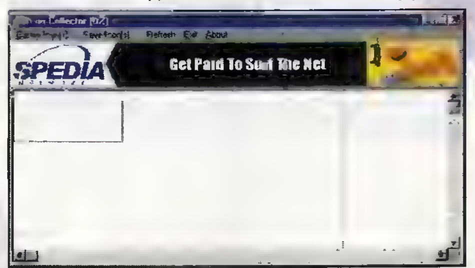
лить душу в разнообразных сочетаниях нот? Ясное дело, можно сдуть пыль с диска Dance Machine и начать переставлять местами чужие самплы, но это не наш метод. Гораздо лучше скачать FractMus 2000 и попробовать с ее помощью сотворить что-нибудь свое. Ты спрашиваешь, как? Да очень просто, ведь эта baRя, пользуясь математическими алгоритмами хаотической динамики и теории числа, создает рекурсивную/алгоритмическую музыку. Насколько я понял, принцип ее действия очень напоминает генератор фракта-



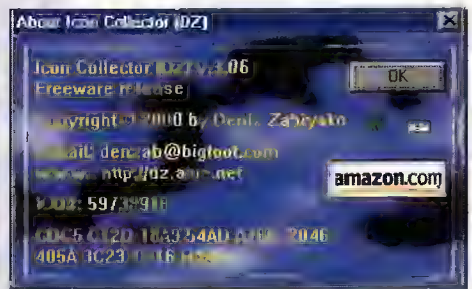
лов. К особенностям программы следует отнести полную поддержку MIDI-файлов, 16 независимых голосов, полный контроль MIDI-параметров (инструмент, динамичность, каналы и т. д.), 15 готовых музыкальных гамм (и опция для создания своей собственной), случайную композицию, графическое отображение вашей композиции, возможность различных манипуляций (инверсии, модуляции и т. д.), мультиголосовой редактор, полную онлайн-помощь и многое другое. Каждую дорожку можно отдельно прослушать, а также посмотреть, как выглядит волновая диаграмма ее звучания. Так как все произведения, созданные с помощью этой программы, состоят из математических формул, то она просто генерирует отвечающий им фрактал.

Icon Collector (DZ) 3.06, 795 Кб
Автор: **Денис Забияко (zabiyako@yahoo.com)**
home: **http://www.zabiyako.net**
download: **http://www.i.com.ua/~zabiyako/radiate/icol306.zip**

Сознайся, иногда страшно хочется либо «выдрать» из какой-нибудь программки иконку, либо рассмотреть весь DLL этих самых пиктограмм что называется в мельчайших деталях. Ты не одинок в таких желаниях. До не-



давнего времени лично я пользовался одним приложением, купленным за 10 грн. на Петровке. И вот однажды, когда я размышлял, как бы заиметь иконки одной очень известной смотрелки графических файлов, добрая редакция бросила на мой e-mail письмо от



создателя ПО, предлагающего описать его творение. И тут я осознал, как мне повезло! Интерфейс данной программы сможет понять даже самый непрошаренный пользователь, что, разумеется, произвело на меня благоприятное впечатление. Очень интересной показалась мне идея этого т. н. freeware: пока программа включена, в верхней области ее окна отображается баннер Spedia Net. Только придется разочаровать автора — ведь не часто в родной Украине пользователи просматривают и извлекают иконки, будучи подключенными к Интернету. В любом случае, уж лучше пусть все программы будут взимать такую плату, чем реальный нал!

Smack A Thief!, 3.56 Мб
home: **http://www.bluebyte.net**
download: **ftp://zdftp.zdnet.com/pub/private/sWIIB/games/strategy_war_games/smackthf.exe**

Как неприятно, когда у тебя пытаются что-то украсть. Еще неприятнее, если ты к этому чему-то приставил сторожа, а он все время норовит уснуть. Тогда все приходится брать в свои руки: раздавать оплеухи направо и налево, будить нерадивых сторожей и отгонять с их помощью воров. И уж совсем плохо, если охраняемый объект — это золотые и платиновые слитки. Вот, в принципе, и вся идея этой игры. Но если бы я ограничился сказанным, это было бы величайшей несправедливостью, ведь тогда вы не узнали бы о замечательной графике и о том, что в игре есть различные бонусы, среди которых можно обнаружить все — от спички до бомбы. Чтобы завладеть таким богатством, разумеется, придется попотеть, отыскивая его по крупицам в прудах и домах, под камнями и в других интересных местах.

«Фотолаб», 779 Кб
home: **http://pisoft.da.ru**
download: **http://ots.ai.ru/Fotolab/PhotoLab.zip**

Если у кого-то из моих читателей есть небольшая фотолаборатория, то эта программа им очень пригодится. А как ты думал, ведь она умеет вести учет материалов и заказов в типичной фотолаборатории, проявляющей пленки и печатающей фото самых разных размеров. При оформлении отчета о выполненных работах «Фотолаб» автоматически списывает исходные химреактивы. Больше ничего добавить не могу, так как опыта в этом деле у меня никакого, а тут надо быть профессионалом.

Dart'm Up, 3.76 Мб
home: **http://www.dommelsch.nl**
download: **http://download.lostboys.nl/dommelsch/dartsetup.exe**

Как и следует из названия — нашим очам предстала игра в дротики, причем очень красивая и реалистичная. Советую покидать эти заостренные «палочки» с оперением без риска испортить стену ☺!

«Наркота», 244 Кб
home: **http://antilamo.narod.ru**
download: **http://antilamo.narod.ru/dopewars.zip**

Ну как могли наши разработчики пройти мимо идеи такой грандиозной игры, как Dope Wars? Думаю, вопрос риторический! Посему предлагаю скачать облегченную версию Dope Wars и сравнить с оригиналом. Мне источник нравится гораздо больше.

Я как раз успел написать обзор за 74 минуты, и колонки моего компьютера замолчали одновременно с перестукиванием клавиш клавиатуры. До следующей скачки!

Ходи с МР3

Владимир СИРОТА vovsir@ukrpost.net

В последнее время технический прогресс движется семимильными шагами. За ним довольно-таки уверенно поспевают производители CD-плейеров — выпускаемые устройства становятся все более и более универсальными и многофункциональными. Парочка таких устройств попалась нам на глаза. И вот что мы увидели...

Оба плейера, о которых пойдет речь в данной статье, не слишком отличаются по стоимости и комплексу функциональных возможностей, однако отличия между ними все же есть. Начнем с названия. Один из плейеров носит имя **Lenoxx MP-786**. Выпущен он в Китае. Ничего плохого в этом нет — как показывает опыт, в тех краях могут делать очень качественные вещи. Поставляется плейер в довольно маленькой коробке, но открыв ее, я был по-настоящему приятно удивлен комплектностью поставки. Кроме основного девайса, в ней наличествуют *наушники*, *блок питания*, *стереоаудиокабель*, два *аккумулятора* (по размеру аналогичные пальчиковым батарейкам, от которых плейер тоже может питаться), *руководство пользователя*, *тестовый диск* с музыкой и даже аккуратно сшитый черный чехольчик! В общем, производители Lenoxx оказались просто молодцы.

Второй плейер, хотя в это и трудно поверить, оказался... «безымянным» ☹. О стране его производства тоже ничего не известно — о ней нет упоминания ни на коробке, ни в руководстве пользователя, штриховой код также отсутствует. На коробке имеется надпись *«portable MP3 disk player»* (далее ПМДП). Согласитесь, связать ее с названием конкретной модели весьма трудно. Несмотря на вдвое большую упаковку, чем у Lenoxx, комплект поставки просто разочаровал — плейер, наушники, блок питания, инструкция.

Теперь не мешало бы ознакомиться с *руководством пользователя*. Открыв его для Lenoxx, я, признаться, был в легком замешательстве — с первых страниц на меня смотрели... стройные ряды китайских иероглифов. Я все же потрудился полистать инструкцию дальше и, к счастью, узрел вторую ее часть, составленную на английском языке. Надо сказать, она весьма полная — там подробно расписаны не только операции с клавишами управления, но и сообщения, выводимые на ЖКИ (жидкокристаллический индикатор). Кроме того, для ленящихся читать мануал и надписи на корпусе нарисовано, куда вставлять батарейки, а куда — сетевой адаптер. Расписано также назначение буквально каждой кнопочки и разъема, так что у пользователей не должно возникнуть никаких проблем при работе с этим устройством.

Инструкция к ПМДП представляет собой... складывающийся вчетверо листик бумаги! На



нем нарисованы назначения кнопок управления и изложены основные особенности работы с устройством на английском языке. Несмотря на чрезмерную краткость приведенных сведений, их вполне достаточно, чтобы разобраться.

Теперь о *возможностях* плейеров. Они оба могут воспроизводить треки как с обычных компакт-дисков, так и с CD-R, т. е. дисков с однократной записью.

В инструкции к ПМДП написано, что аудиопоток не должен превышать 196 Кбит/с, а частота сэмплирования должна быть не ниже 32 кГц. У Lenoxx то же самое, только порог аудиопотока повыше — 224 Кбит/с. Количество одновременно открываемых директорий и файлов МР3 одинаково для обоих устройств — 256 и 512 соответственно. Разработчики обоих девайсов рекомендуют слушать музыку 128 Кбит/с, 44.1 кГц.

Более подробных технических характеристик к ПМДП, к сожалению, найти не удалось ☹, а вот о Lenoxx'е можно сказать следующее. Отношение сигнал/шум на выходе не меньше 85 дБ (очень хорошо), диапазон воспроизводимых частот 20-20000 Гц, рабочая температура 5-35°С, размеры устройства 145x130x28 мм, а вес — всего 250 г.

Форма корпуса ПМДП традиционная, абсолютно не впечатляющая, цвет — так себе (хотя на вкус и цвет, конечно, товарищей нет). Управляющие кнопки конструкторы решили вывести на открывающуюся верхнюю крышку корпуса. То есть это на самом деле не кнопки, а этакие своеобразные «штыри», нажимая на которые мы давим на настоящие кнопки, находящиеся на корпусе и доступные при открытой крышке, но не имеющие надписей.

А вот Lenoxx имеет по-настоящему оригинальный дизайн. Верхняя крышка весьма привлекательна, а сам корпус серебристого цвета имеет довольно удачную обтекаемую форму. По крайней мере мне его внешний вид очень понравился. Кнопки управления находятся на лицевой панели, легко доступны и нажимаются без проблем... за исключением одной ☹. Оба плейера очень вяло реагируют на STOP — нажимать приходится иногда раз пять, чтобы до плейера «дошло», чего же от него хотят.

Оба устройства оснащены, помимо разъема для наушников, стандартным *аудиовыходом*, выведенным на заднюю стенку корпуса, и *аудиовходом для микрофона* — они позволяют сохранять в памяти до 500 с звука.

Закрепление диска в плейерах осуществляется аналогичным образом, причем его фиксация довольно надежна. Но крышка дископриемника Lenoxx открывается шире, из-за чего диски в него вставлять намного удобнее. Судя по внешнему виду считывающего механизма обоих устройств, он должен быть схож, если не абсолютно одинаков. А почти одинаковые возможности даже в том, что касается осуществления функций воспроизведения, только подкрепляют мысль о родстве элементной базы.

После загрузки диска звука не будет до тех пор, пока не нажмете соответствующую клавишу. А вообще я предлагаю оценить возможности плейеров в плане управления *процессом воспроизведения* поподробнее.

Для примера возьмем Lenoxx. На передней панели справа находятся: органично вписывающиеся в эффектный корпус кнопка *воспроизведение/пауза/остановка* (что называется, три в одной ☺), клавиши *пропуска трека вперед и назад* (можно не только перелистывать звуковые дорожки, но и прокручивать один и тот же саундтрек вперед-назад). Слева разместились *PLAY MODE*, *REP/ENT*, *DIR/REC*, ну и, конечно, кнопочка, открывающая крышку дискового отсека. Посреди всей этой композиции находится ЖКИ. Под внушительной кнопкой воспроизведения находится регулятор громкости, а рядом с ним — клавиша *SOUND*. При проигрывании МР3 эта кнопочка обеспечивает такие особенности воспроизведения: *normal*, *super bass*, *bass*, *treble* и *super treble*. Надо сказать, что в первых трех режимах ВЧ (высокие частоты) сильно обрезаются, поэтому музыка начинает звучать довольно стран-

но — глухо, что ли.

Мне показалось, что super treble наиболее приемлем — высокочастотный диапазон, как говорится, «на высоте», а какого-либо ухудшения воспроизведения басов я не заметил. При воспроизведении обычного аудиодиска режимов у кнопочки всего два — нормальный и с басами (качество последних действительно улучшается). С левой стороны под кнопками расположился ползунок *RESU/NOR/HOLD*. В режиме *RESU* плейер начинает воспроизведение с того места, где он остановился в прошлый раз. В *NOR* проигрывание начинается сначала, а *HOLD* обеспечивает автоматическое отключение питания через 5 секунд, если по окончании прослушивания музыки пользователь сам не выключит девайс.

ЖКИ плейера достаточно информативен — на нем отображаются не только номер и время воспроизведения звуковой дорожки, но и тип диска (обычный или MP3), состояние заряда аккумуляторов, а также текущий режим проигрывания, выбираемый с помощью кнопки *PLAY MODE*. По умолчанию стандартный — на индикаторе высвечивается *ALL*, что означает воспроизведение всего диска. Можно задать воспроизведение только одной композиции (*ONE*), первых 10 секунд каждой мелодии (*INTRO*), в случайном порядке (*RANDOM*). Доступно также запрограммированное проигрывание — вы самостоятельно составляете перечень песен, которые должны достичь ваших ушей. Отсев недостойных производится в режиме *PROG* с помощью клавиш перемотки, в данном случае «мотающих» номера треков. Утверждение в списке достойного кандидата производится нажатием на *REP/ENT*. К сожалению, в отличие от компьютера, на плейере не видно названий песен, а



потому составить нужный список, например, среди полутора сотен *MP3*-композиций — весьма затруднительно. Но хорошо хоть, что есть возможность выбора для проигрывания отдельных директорий с помощью кнопки *DIR/REC*. Но и это еще не все: даже в отдельном каталоге вы можете отобрать отдельные файлы для проигрывания в режиме *DIR PROG*.

Если по окончании воспроизведения вам не хочется вновь возиться с плейером, воспользуйтесь кнопочкой *REP/ENT* — сия позволяет выбирать композиции, которые вы готовы слушать бесконечно.

Что касается возможности сохранения плейером в памяти звука, то меня она не впечатлила. Конечно, многие могут напеть что-то весьма достойное и за 8 минут, но при выключении питания придется расстаться с шедевром раз и навсегда ☹. Да и процедура повторной записи тоже полностью затирает предыдущую — вне зависимости от ее длительности. (*Прим. ред.* Это явно опция для диджеев, которым могут приходить в голову идеи (как известно, весьма немногословные) во всяких публичных местах — а чего еще делать-то в них, как не соображать музыку? Все-таки плейер — единственный девайс, с которым настоящий меломан неразлучен и в походных условиях. Почему бы ему не стать и записняком? А кроме того, легким вооружением охотника на самплы...)

Надо сказать, что все вышесказанное относится и к ПМДП, за исключением режима *RESU*, который в нем отсутствует, а так даже надписи на ЖКИ совпадают с поразительной точностью. Единственное, что хочется отметить особо, — прилагающиеся к ПМДП наушники, по коллективному мнению всех слушавших, значительно лучше. Причем по части как басов, так и высоких частот. Вообще, качество воспроизведения обоими плейерами звука формата MP3 очень хорошее, а CD-audio просто отличное.

Засим раскланиваюсь, до следующих встреч!



Мудрость народная

Идут курсы Microsoft по Win 98. Инструктор читает лекцию чайникам-слушателям, среди которых затесался программер.

Инструктор: Win 98 — абсолютно надежная система, но если все же что-то случится, то для этих целей существует утилита Scandisk, работающая абсолютно безупречно. Главное — не вздумайте отключать автоматический запуск этой утилиты после сбоев в работе.

Вот на моей памяти был случай. Один программист удалил Scandisk, и когда Win 98 повисла, после перезагрузки жесткий диск оказался поврежден, неисправность же никто не позаботился устранить.

На другом же компьютере, где Scandisk был установлен, Win 98 проверила диск, поставила новые параметры и для подстраховки перезагрузила компьютер.

Программер: Ага, знаю я этот комп, до сих пор Scandisk'ом проверяется, ставит новые параметры и для подстраховки перезагружается...

— **Ч**то означают числа 95, 98 и 2000 после логотипа Windows?

— Минимальное количество попыток установки перед успешной.

Один мужик познакомился через Интернет с женщиной. Договорились о встрече.

Приходит на свидание женщина необъятных размеров. Мужик ей говорит:

— А на фотографии Вы были более миниатюрной. Значит, это что — обман?

— Никакой не обман, — отвечает женщина, — это у меня модем при передаче сжимает информацию.

Настоящий программист в своей жизни должен сделать три дела:

☞ написать свой вирус,

☞ сломать программу так, чтобы за это не посадили, как дерево

☞ и вырастить сына, чтобы хоть он дожил до выхода безглючного релиза Windows.

Внимание!

Будьте предельно осторожны!

Появился новый вирус, и называется он «Работа». Если Вы получили его по электронной почте через Интернет или Вам просто передали его коллеги... НЕ ОТКРЫВАЙТЕ! «Работа» вращается вокруг нас, и все те, кто не устоял против искушения попробовать ее открыть или просто взглянуть на этот вирус, обнаружили, что их социальная жизнь разрушена и мозг перестал функционировать должным образом.

Если Вам довелось столкнуться с этим вирусом в электронном виде, то чтобы избавиться от его влияния, срочно пошлите e-mail своему шефу со словами: «Прошу прощения, мне необходимо идти в бар». Тогда «Работа» автоматически удалится из Вашего мозга.

Если Вы получили этот вирус в бумажном виде, возьмите документ и бросьте его в мусорную корзину. Затем срочно бегите с друзьями в ближайший бар и закажите пиво. После того, как вы повторите это действие 14 раз, «Работа» больше никогда не побеспокоит Вас.

Перешлите сообщение по всем адресам из Вашего Address book'а. Если там нет ни одного адреса, значит, к нашему глубочайшему сожалению, вирус «Работа» уже испортил Вашу жизнь.

На правах рекламы

Монитор это LG

Сергей ТОЛОКУНСКИЙ

Почему-то, когда речь заходит о конфигурации компьютера, большинство сразу же вспоминает о процессоре, материнской плате, видеокарте, жестком диске... Но позвольте, процессор устаревает за год, видеоадаптер — за полгода, оперативная память наращивается по мере необходимости. Что же остается в компьютере наименее подверженным изменениям, кроме корпуса, клавиатуры, мышки и коврика? Правильно, это монитор — без него далеко не уедешь, точнее, ничегошеньки не увидишь ☺. Причем заметьте — от качества данного девайса зависит не только четкость изображения и насыщенность цветов, но и здоровье пользователя. Именно поэтому к выбору монитора нужно подойти со всей ответственностью и дважды подумать, прежде чем приобретать модель никому не известного производителя — пусть даже по привлекательно низкой цене.

Компания **LG Electronics**, традиционно занимающая лидирующие позиции на рынке производителей цифровой техники и электроники, представляет целую линейку *ЭЛТ* (электронно-лучевых трубок) и *ЖК* (жидкокристаллических) мониторов, а также



телевизоров *Flatron*. Даже из названия становится понятно, что именно отличает эти продукты от изделий многих других разработчиков — абсолютно плоский экран.

Уникальность технологии **Flatron** состоит в использовании плоской маски натяжения, благодаря которой экран передает изображение без искажений и значительно уменьшает блики от источников освещения, так раздражающие во время работы за компьютером. ЭЛТ, применяющееся в моделях Flatron, имеют абсолютно плоские внутреннюю и внешнюю поверхности экрана, щелевую маску с шагом 0.24 мм и антистатическим/антибликовым покрытием поверхности *W-ARAS*.

Что ж, давайте посмотрим, какие мониторы предлагает сегодня LG в Украине. Модели **775FT** и **774FT** ориентированы на экономного пользователя, который намерен приобрести недорогую и в то же время качественную модель. Первая имеет более академический дизайн, в то время как вторая содержит цветные вставки, которые делают ее внешний вид более модным и современным. Несмотря на отсутствие популярного сейчас USB-порта, 775FT и 774FT выдают отличное изображение, удовлетворяют всем современным требованиям безопасности, имеют гибкие и удобные настройки. Ну, а без USB-порта вполне можно жить: ну, так Вы не сможете задавать ширину и высоту картинки из меню Windows, а будете делать то же самое из экранного меню монитора. В конце концов, хорошую модель достаточно настроить один раз — Flatron'ы помнят все заданные характеристики и абсолютно не склонны к склерозу ☺. И напоследок немного технических характеристик: рабочее разрешение 1024x768@85 Гц, максимальное — 1280x1024@60 Гц.

Новая модель **776FM** по техническим характеристикам идентична двум предыдущим, но вдобавок оборудована мультимедийными колонками. Таким образом, пользователи получают не только отличную картинку, но и хороший звук — и все это в корпусе привлекательного дизайна. Кроме того, такое решение экономит драгоценное место на рабочем столе и избавит Вас от необходимости искать электрическую розетку!

Для более серьезных задач LG предлагает 19-дюймовый монитор с плоским экраном — **995FT**. Как и подобает устройству подобного класса, он имеет массу расширенных настроек, позволяющих регулировать геометрию изображения, цветовую температуру и т. п. Некоторые дешевые модели других производителей не могут быть отрегулированы в принципе — как «ручки ни крути», все равно изображение не получит правильной геометрической формы. Конечно же, мониторы LG свободно настраиваются и могут применяться для дизайна или верстки, то есть там, где данные параметры очень важны.

В последнее время все более популярными становятся мониторы на жид-



ких кристаллах. Действительно, если Вы хотите быть на 100 % уверены в полном отсутствии вредного излучения, то Ваш единственный выбор — *ЖК-монитор*. LG представляет целый ряд моделей этого класса, обеспечивающих одинаковую четкость изображения и цветопередачу по всей плоскости экрана. Они компактны, потребляют мало энергии, имеют элегантный дизайн и очень престижны. На сегодняшний день компания предлагает две модели этих устройств — **570LS** и **885LE**.

Таким образом, LG обеспечивает мониторами пользователей различных категорий. Если нужен хороший девайс для работы дома, идеальное решение — 774FT или 776FM. Для строгого офиса подойдет 775FT, а для графических работ — 995FT. Наконец, требовательные юзеры, которые на первое место ставят безопасность монитора для здоровья, наверняка оценят жидкокристаллические модели компании — 570LS и 885LE.

Новая жизнь картриджа

Сергей Н. МИШКО maestro@mycomp.com.ua

Что и говорить, за последние годы качество офисной и домашней печати заметно улучшилось. На смену жужжащим матричным принтерам пришли более усовершенствованные модели струйников и лазерников. Однако все хорошо до тех пор, пока картридж в строю, — в противном случае начинается «хождение по мукам»...

Конечно, если у Вас денег куры не клюют, лучше всего приобрести оригинальные расходные материалы и не морочить себе голову. Но часто мы из последних сил стараемся купить технику получше, не очень-то задумываясь, во что обойдется ее содержание потом. Иногда мы отчетливо представляем себе последствия, но для нас критично качество печати. И в том, и в другом случае только и остается, что с замиранием сердца ждать очередных трат на замену картриджа.

Рынок моментально отреагировал на потребность пользователей в недорогих расходных материалах. Появились фирмы, предлагающие услуги по восстановлению и заправке картриджей, продающие их совместимые модели, а также непосредственно сами тонеры и чернила. Таким образом, если исходить из минимума затрат, можно попытаться даже самим произвести заправку. Но как это отразится на качестве печати и функционировании принтера, да и так ли уж много удастся сэкономить? Чтобы ответить на эти вопросы, давайте остановимся детальнее на каждом альтернативном способе «реанимации» принтера.

Экономьте разумно!

Итак, Вы считаете себя Левшой и готовы заменить красящее вещество в картридже самостоятельно — благо дефицита в подобных продуктах не ощущается. Однако прежде чем идти по этому «скользкому пути», советуем еще раз хорошенько подумать — ведь большинство таких «народных умельцев» сталкиваются с неразрешимыми проблемами, так и не успев не то что заправить, но даже разобрать девайс ☺. Кроме того, работать с тонерами для лазерных принтеров и копиров без специальной вытяжки небезопасно — порошок настолько мелкодисперсный, что моментально рассеивается в окружающей среде, а при попадании в организм человека оседает в дыхательных путях!

Некоторые поступают по-другому — обращаются за помощью в сомнительные структуры. Конечно, после такой «заправки» картридж печатать будет, но... о качестве придется забыть. Ведь никакими кустарными методами его получить НЕ УДАСТСЯ! Спасти может только точнейшее соблюдение технологического процесса и использование специального дорогостоящего оборудования. А большинство наших предпринимателей, как известно, предпочитают экономить: получается, в конечном счете, — на нас.

Отсюда напрашивается один вывод: если хотите разумно и с пользой для себя потратить деньги, либо воспользуйтесь услугами «проверенной» организации по восстановлению-регенерации, либо купите совместимый картридж — но это будет несколько дороже. Различные модификации последних выпускают даже такие бренды, как *Verbatim* или *BASF*, есть и малоизвестные производители, в том числе и отечественные. Это могут быть картриджи, произведенные «с нуля» или восстановленные, причем их стоимость на 5-10 % ниже оригинальных, что достаточно ощутимо при традиционно высоких ценах на подобную продукцию и ее «недолговечности».

Обращайтесь к профессионалам!

Бизнес по восстановлению картриджей на Западе развит очень сильно. В некоторых странах, например, Германии, его даже поддерживают на законодательном уровне, т. е. для того чтобы в магазине купить новый девайс, прежде необходимо сдать старый отработанный! Предприятия, занимающиеся рециклингом, в свою очередь получают дотации от государства.

Таким образом, некоторые именитые производители картриджей, среди которых более всего известны у нас *Hewlett-Packard* и *Canon*, даже открыто пропагандируют повторное использование подобных расходных материалов. Свидетельство тому — надписи на упаковках примерно такого содержания: «Для эффективного расходования ресурсов мы применяем программу рециклинга нашей продукции. Она может содержать восстановленные и переплавленные части. Все товары высокого качества и соответствуют стандартам».

Но то у НИХ, а что же у нас? Наверное, ответ для многих очевиден — ТУТ не до экологии, суметь бы просто наладить производство, желательно прибыльное и не в ущерб качеству продукции. Но все-таки и в Украине есть компании, которым можно доверять! Кратко охарактеризуем их отличительные черты.

Прежде всего, фирма, продлевающая «жизнь» картриджам на профессиональном уровне, должна располагать специализированной лабораторией. Очевидно, помимо оборудования для восстановления, для тестирования понадобится еще целый парк печатающей и копировальной техники, работающей со всеми видами картриджей! Добавьте сюда хорошо обученный персонал — в итоге получите немалые капиталовложения, что, естественно, сказывается на стоимости услуг. И все же в результате цена восстановленного девайса получается меньшей по сравнению со стоимостью оригинального продукта, при том что качество практически то же самое. Любителям халявы, которые у нас еще не перевелись, остается только очередной раз напомнить про бесплатный сыр в мышеловке.

Но приобрести необходимое оборудование мало, дальше надо скрупулезно отнестись к поиску подходящих заправочных материалов, деталей для ремонта картриджей, старательно изучить сегмент рынка расходных материалов и выбрать наиболее подходящую технологию восстановления. Но даже благополучно преодолев все эти трудности, фирма, которой не безразлична ее репутация, должна постоянно стремиться удовлетворять запросы любых клиентов и обеспечивать обслуживание «на уровне». Здесь стоит выделить несколько моментов: предоставление гарантии на оборудование, бесплатная замена продукта в случае неполадок по вине изготовителя, оперативное выполнение заказа и, конечно же, уважительное отношение к заказчику.

(Продолжение следует)

Выражаем особую благодарность заместителю директора компании **VS Technology** *Степанюку Владимиру Викторовичу* за оказанную помощь при написании статьи.

Сбрасываем обороты...

Игорь ЗУБАЛЬ

Железная поступь прогресса неумолима — вот уже все производители приводов CD-ROM перешли на отметку 40 скоростей и выше. Вместе с заявляемым приростом производительности и всеми сопутствующими благами пользователь получает и прирост уровня шума, а часто еще и падение надежности чтения — особенно наших, всем понятно каких, компакт-дисков.

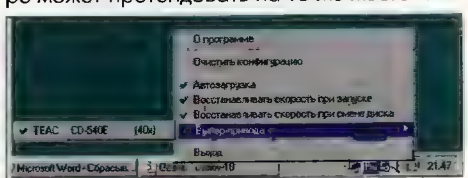
Скажем, глядя правде в глаза, — всегда ли нам нужна столь высокая скорость вращения CD-диска? Во многих случаях при работе с CD-ROM считывание данных происходит небольшими порциями — по мере необходимости. При этом суммарная, усредненная скорость переноса информации остается очень низкой. Например, при прослушивании музыки фрагменты проигрываемых файлов подгружаются с диска в память время от времени. Что же делает скоростной привод? Как ему и положено, он старается максимально увеличить скорость чтения, каждый раз разгоняясь до своих максимальных оборотов, но, проглотив положенный кусочек информации, тут же сбрасывает их, так и не достигнув. Впечатление от тихой музыки, включенной на ПК, будет испорчено аккомпанементом периодических завываний привода.

Но дело не только в шуме. Как известно, любая механическая система испытывает наибольшие нагрузки (а значит, и износ) при ускорении и торможении движения, запуске и остановке. Если привод часто будет работать в подобном режиме, долго ли он так протянет? Да и никого из нас не удивишь «кривым» диском, который на огромных оборотах начинает дребезжать, как сумасшедший, пронизывая вибрацией системный блок аж до самого основания. Некоторые же особенно нехорошие диски читать на больших оборотах вообще невозможно...



Ясно одно — скорость вращения компакт-дисков иногда полезно уменьшать. Как раз для этих целей существуют специальные программки, которые и призваны помочь в подобных ситуациях. Знакомство с ними может особенно помочь владельцам изношенных приводов, надежность чтения которых удается увеличить лишь посредством искусственного ограничения количества оборотов. Да и всем остальным пользователям ПК подобная утилита, припрятанная до поры до времени где-то в заначке дискового пространства, отнюдь не помешает — благо места она займет очень немного и стоит буквально ничего.

На первое место в порядке изложения я поставил программу, которая в полной мере может претендовать на то же место и на

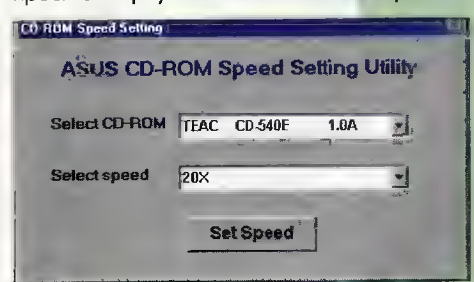


пьедестале пользовательских оценок. Ее имя — **CDSlow 1.0** (**ftp://ftp.ware.ru/pub/win/cdslow10.zip**, 12.6 Кб). Эта небольшая и симпатичная утилитка обладает удобным и доступным интерфейсом. После ее запуска в правом нижнем углу появляется пиктограммка в виде диска. Причем он, в зависимости от настроек, может являться аж в трех ипостасях. Чтобы настроить CDSlow, необходимо щелкнуть по иконке в системном трее правой кнопкой мыши. Включите пункт *Автозагрузка*, и программа будет запускаться сразу после включения ПК. Интерфейс программы русскоязычный, и назначения остальных пунктов совершенно понятны из их названий. Щелкнув левой кнопкой мыши по программе, вы получите выбор возможных скоростей для CD-ROMa. Переключайте их как душе угодно.

Изначально трудилась CDSlow 1.0, естественно, в связке с моим домашним 40-скоростным приводом — *TEAC-540E*. При этом доступными для установки оказались следующие режимы: *10*, *20* и, собственно, *40* скоростей. Печалит глаз небольшой выбор скоростей, но CDSlow предлагает в списке только те значения, которые реально доступны, вместо того чтобы выводить бесконечный список большей частью не включающихся скоростных режимов, как это делают другие подобные программы. Настройки всегда доступны, и задействовать тот или иной скоростной режим привода CD можно практически из любого приложения, ограничив максимальные обороты в зависимости от рода задач, качества диска, личного настроения или даже времени суток...

Наверное, читателю прежде всего будут интересны впечатления от работы CD-ROM'а на всех доступных скоростных режимах. Итак, в штатном 40-скоростном, при относительно нормальном качестве диска привод воет, скажем так, порядочно. При ограничении оборотов 20 скоростями из под стола доносится лишь низкочастотный гул, который можно не заметить, если особенно не прислушиваться; характерное же подвывание пропадает совершенно. В 10-скоростном режиме шума почти не слышно, и работа привода в этом плане приближается к идеалу — чего, конечно, не скажешь о скорости чтения. Зато для музыки — в самый раз.

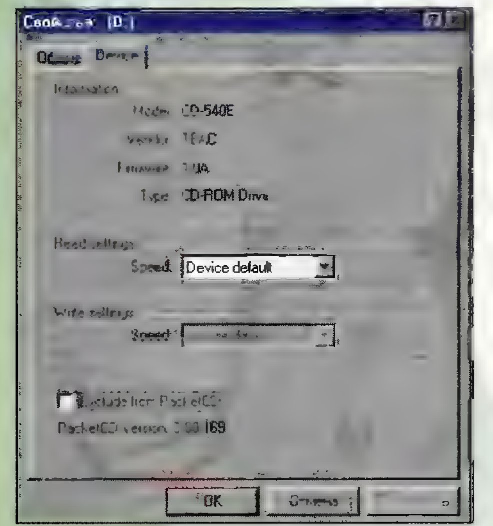
Вторая по порядку рассмотрения, но далеко не по уровню качества программа — разработка именитого *ASUS*'а — **ASUS CD-ROM Speed Setting** (**ftp://ftp.asus.com/pub/ASUS/cdrom/cdspeed.exe**, 391 Кб). После первого знакомства с ней я, признаться, был сильно разочарован — думаю, что столь известный и надежный производитель должен был бы предоставить разработку более высокого уровня. Программа имеет до предела архаичный интерфейс, без возможности каких-либо настроек. Из длинного списка выставляемых скоростей для TEAC-540E доступными оказались режимы 10 и 20. Недоступными оказались даже законные 40 скоростей моего привода! Соответственно, после запуска данного приложения возник резонный вопрос: как вернуться хотя бы в штатный режим?



Вопрос остался открытым... В общем, данный продукт вряд ли можно рекомендовать для работы. Третья рассматриваемая программа — **PacketCD** (**http://www.kv.minsk.by/has/files/packetcd.zip**, 1.18 Мб) — является инструментом несколько иного класса, нежели представленные выше две предыдущие. Дело в том, что в ней возможно регулирование не только скоростных режимов приводов CD-ROM, но и более совершенных устройств — CD-RW (описывать работу программы с ними не будем ввиду их все еще малой распространенности).

После инсталляции программа добавляет свою вкладку в окно свойств CD-диска. Там вы найдете элементы управления скоростью чтения и записи (последняя по понятным причинам была не активизирована). Программа предлагает внушительный список скоростей, в том числе и штатную. Прав-

да, из множества предлагаемых значений работают далеко не все — для моего TEAC'а остались те же 10, 20 и 40. При указании ошибочной скорости программа переключается на ближайшую меньшую. Доступ к



настройкам PacketCD весьма неудобен, да и их количество, если не учитывать возможность регулирования параметров записи, тоже по-спартански ограничено.

Теперь можно сделать некоторые общие выводы: для одного и того же привода все программы, в принципе, предлагают аналогичный набор скоростных режимов, что указывает скорее на аппаратные, чем на программные ограничения.

Кстати, замена драйверов тоже ничего не дала.

Хорошо бы испытать новый, гарантированно качественный привод, однако многих, наверное, интересует: как же поведут себя старые изношенные и ненадежные CD-ROM'ы? Смею вас заверить — такие эксперименты тоже проводились.

Раньше у меня был CD-ROM — хуже не придумаешь. Попал он ко мне уже старым и сильно потрепанным, пройдя до того неизвестно через сколько рук — речь идет о 8-скоростном приводе некоей мало известной у нас фирмы *Wearnes*. Работало это чудо с самого начала очень нестабильно: автозапуск многих дисков не работал вообще или срабатывал через раз, другие сильно сбоили; устанавливать с него, например, Windows было смерти подобно, подходили лишь избранные диски... После изнурительной эксплуатации этот привод вообще ослеп — категорически отказывался видеть вращающиеся в нем диски. Вот тогда-то я его и заменил.

Потом я решил несчастный CD-ROM от Wearnes разобрать. Никаких видимых поломок я там не обнаружил. Все, что я сделал, — это почистил механику от загрязнений, которых было не так уж много, слегка смазал, протер спиртом глазок лазера и собрал обратно. Кстати, основной механический узел у него — производства *Philips*. Не особенно надеясь на успех своего нехитрого ремонта, я ради интереса подключил привод и был просто поражен результатом — он работал, как никогда. Большинство до того нечитабельных дисков стали читаться! Лишь небольшая часть дисков продолжала слегка (!) сбоить на этом аппарате. Вот на нем-то я и испробовал CD-Slow 1.0 и PacketCD.

☞ (Если кто решит устроить подобный ремонт своему приводу, то обратите внимание на следующие моменты. Чтобы демонтировать плату с электроникой, необходимо ее отвинтить, а потом отсоединить подвижные шлейфы с токоведущими дорожками. Шлейфы необходимо вынуть с разъемов, для чего сначала нужно чем-то тонким и острым отключить фиксаторы по бокам, с обеих сторон каждого разъема. Сборка производится в обратном порядке. И главное — не пытайтесь разобрать то, что не разбирается.)

Итак, программы — регуляторы скорости — дали следующие результаты: CDSlow для 8-скоростного привода предложил выбор: 1, 3, 4, 5, 8 скоростей; PacketCD, соответственно, 1, 2, 8 скорости. Все диски, сбоившие в штатном режиме, стали нормально восприниматься при переходе в 2-3-скоростные режимы.

Ну вот, уважаемый читатель, теперь, полагаю, я окончательно убедил тебя в необходимости использовать программки подобного класса. Здесь всплывает еще одна интересная тема — сколько времени мы теряем при переходе на пониженную скорость; пропорциональны ли эти потери числу уменьшенных скоростей, каждая из которых теоретически эквивалентна величине 150 Кб/с? Я надеюсь, мы с интересом обсудим эту проблему на страницах следующей статьи.

На карту вынесено все

Александр БУТЕНКО (Microsoft MVP) alexb@ck.ukrtel.net

Недавно совершенно случайно я наткнулся на весьма занимательную вещь под названием Microsoft MapPoint 2000, ее стоимость в США составляет порядка $100-200. Сначала я определил ее как атлас автомобильных дорог мира, позже оказалось, что эта программа может кое-что еще.

Сама программа очень велика — несколько компакт-дисков. На момент написания этой статьи мне достоверно было известно о двух ее версиях: **«Северная Америка» (2 CD)** и **«Европа» (1 CD)**. При инсталляции продукт потребует от 70 Мб на жестком диске при условии работы с CD-ROM'ом, максимальная установка, не требующая CD, займет более 600 Мб.

Для перемещения по карте можно использовать мышку и инструменты из панели вверху экрана, из последних особенно полезна *шкала увеличения* (достаточно изменить масштаб карты, и перед Вашими глазами вместо города или области раскинется вся Европа). В окошко, располагающееся слева от шкалы масштаба, введите название интересующего Вас города и нажмите **Find** — Вам предложат список городов со схожими названиями, выберите нужный, и Вы сразу же переместитесь туда. Наконец, не проблема менять тип или детализацию карты (меню **Format**).

С помощью расположенной внизу *панели рисования* можно помечать области карты, рисовать всякие фигурки или же устанавливать нужные условные знаки, доступные в подменю **Create Pushpin**, справа от надписи **Draw**.

Допустим, Вы хотите поехать из одного города в другой, а карты-то у Вас нет. А для чего же тогда существует MapPoint 2001? Для начала воспользуйтесь двумя полезными инструментами: **Tools Location Sensor** покажет Вам точные координаты места, на которое Вы навели курсор мыши, а **Measuring Tools** позволит нарисовать на карте линию любой формы и подсчитает ее точную длину (причем необязательно, чтобы линия была прямой).

Но по-настоящему интересный инструмент для автомобилиста — это **Route Planner**. Допустим, Вы хотите отправиться из Киева в Севастополь: как рассчитать расстояние, время пути и получить самый оптимальный маршрут? MapPoint, безусловно, справится с этим заданием, но прежде необходимо настроить программу.

1. В меню **Options**, в подразделе **Units**, выбираем **kilometers** — теперь все будет подсчитываться в родных нам километрах, а не в милях!

2. Заходим в подменю **Route — More Options** и вводим установки:

- в **Profile** укажите, с какой скоростью и по какой дороге (*Motorway, Other limited-access highway, Major road, Minor road, Street/other*) Вы намерены ехать. Чтобы понять, что из себя представляет трасса, найдите на карте известную дорогу и посмотрите на ее цвет, потом в левой части откройте список **Transportation**: тут Вы узнаете, какие типы дорог как обозначены. (При расчете поездки по отечественным маршрутам стоит учитывать специфику местного «бездорожья», ведь, например, на трассе от Киева (рис. 1) до Переяслава участок Киев-Борисполь значительно отличается от остальных, однако вся дорога представлена как Major Road);

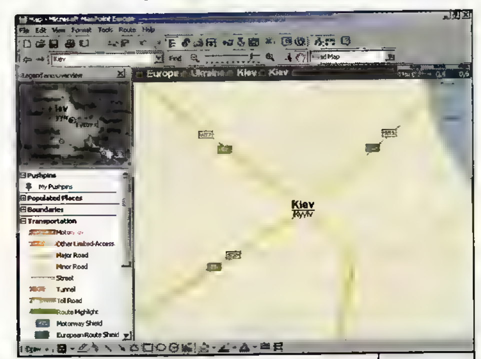


Рис. 1

- в пункте **Flexibility** укажите, насколько можно продлить езду, если населенный пункт, к которому едете, достаточно близко;
- в **Fuel** выберите **litres per 100 kilometres** и введите примерный расход горючего в городе и на трассе, также установите предупреждения о необходимости дозаправки — **Include refuel warnings in griving directions**;
- в **Costs** укажите примерную цену горючего за литр;
- в **Segments** пока что отметьте пункт **Stop for**, а также какие и когда Вы намерены делать остановки.

3. Итак, мы установили все параметры машины, тогда самое время перейти к непосредственной прокладке маршрута!

- Из меню **Route** выбираем опцию **Route Planner**. В появившемся окне слева введем название *первого города (Kyiv)* и нажимаем **Add to Route**, где вы еще раз подтверждаете машине, что Вы намерены отправиться именно в Киев — столицу Украины, а не в какой-то иной одноименный населенный пункт. Далее аналогично выбираем *пункт назначения (Sevastopol)*.

За несколько секунд программа выстроит оптимальный маршрут (его можно увидеть в верхней части окна), нарисует его на карте и выдаст его описание (табл. 1).

Как видите, мы получили подробный ма-

Таблица 1

Примерное описание маршрута

Time	Km	Instruction	For
8:00	**0.0**	**Depart Kyiv on Local road(s) (East)**	**9.2 km**
8:14	9.2	Bear LEFT (South) onto Local road(s)	27.2 km
8:39	36.4	Bear RIGHT (West) onto Local road(s)	1.4 km
8:41	37.9	At Obuchov bear LEFT (South) onto Local road(s)	32.4 km
9:11	70.2	At Kagarlyck bear LEFT (South-East) onto Local road(s)	1.3 km
9:12	71.5	Bear RIGHT (South) onto Local road(s)	62.1 km
10:10	133.6	At Korsun-shevchenkovskij bear LEFT (East) onto Local road(s)	52.4 km
11:00	186.0	Bear LEFT (East) onto Local road(s)	33.5 km
11:31	219.5	At Kamenka turn LEFT (North-East) onto Local road(s)	14.9 km
11:45	234.4	Turn RIGHT (South-West) onto Local road(s)	171.8 km
14:26	406.1	At Krivoy Rog bear LEFT (East) onto Local road(s)	36.7 km
15:00	442.8	Bear RIGHT (South) onto Local road(s)	25.6 km
15:24	468.5	Bear RIGHT (South) onto Local road(s)	14.1 km
15:38	482.6	Bear LEFT (South) onto Local road(s)	75.5 km
16:49	558.1	Turn LEFT (East) onto M23	5.3 km
16:54	563.4	At Novaya Kakhovka turn RIGHT (South-West) onto Local road(s)	51.5 km
17:43	614.9	At Caplinka bear LEFT (South-East) onto Local road(s)	55.3 km
18:34	670.1	Bear RIGHT (South) onto Local road(s)	50.7 km
19:22	720.8	At Vojkovo bear LEFT (South) onto Local road(s)	41.9 km
20:01	762.7	At Gvardejskoje bear LEFT (North-East) onto Local road(s)	1.5 km
20:03	764.2	Turn RIGHT (South) onto M2 [E95]	21.7 km
20:24	785.9	At Simferopol' bear RIGHT (South-West) onto A292	72.3 km
21:32	**858.2**	**Arrive Sevastopol'**	

SUMMARY

Driving distance: 858.2 kilometres
Total travel time: 13 hours 32 minutes
Driving time: 13 hours 32 minutes
Cost: 152.54 грн. (из расчета 2 гривни за литр бензина)

нуал со всеми дорогами, поворотами и перекрестками, еще и со стоимостью горючего!

Теперь давайте немного разнообразим жизнь, например, добавим к списку Кировоград и поместим его между конечными пунктами. Нажимаем **Get Directions**, и Вашему взору предстает новый маршрут, где запланирована остановка в Кировограде! Возможно, Вы хотите что-то откорректировать, например, продолжительность остановки теперь будет 2 ч (правой кнопкой мыши на Кировограде, **Schedule Stop**, **Stop for** *2 h 0 m*), а может, и ночью (**Nights**). Возможно, Вы пожелаете выехать из Киева в семь утра, тогда в меню **Schedule Stop** отмечаем **Depart at 7:00**. А если Вам непременно надо прибыть в Севастополь в 23:00, но Вы не знаете, когда же для этого выехать из Киева, — выбираем Севастополь и устанавливаем в *Schedule Stop — Arrive at 23:00*.

Наконец, готовую карту можно распечатать: **Current map view** (текущий видимый участок карты), **Driving directions only** (маршрут по примеру табл. 1), **Turn-by-turn maps** (набор маленьких рисунков с встречающимися на пути поворотами), **Strip maps** (карта маршрута).

Если нужно, сохраните карту (рис. 2) на диске: **File — Open, File — Save**, а когда выберете **File — New**, получите новую чистую карту.

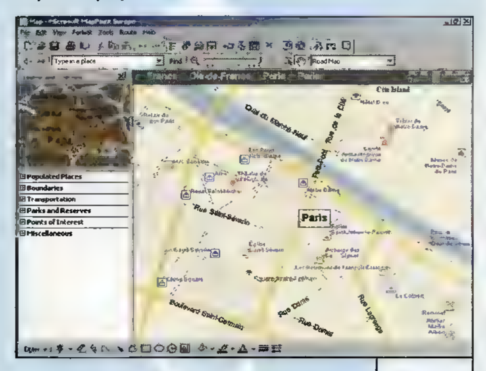


Рис. 2

Для тех, кто хочет поехать в другую страну, найдется парочка интересностей. Во-первых, MapPoint содержит достаточно детальные карты крупнейших городов Европы, так что можно даже не заморачиваться поисками карты города (!), а во-вторых, инструмент **Tools — Phrasebook** открывает хранящуюся на CD web-страничку с набором самых простых разговорных фраз на самых распространенных языках Европы!

Таблица 2

City	Sales
Kyiv	50000
Sumy	5000
Cherkasy	14500
Kharkiv	20000
Poltava	27000

Объемы продаж по городам

Единственное неудобство — перевод дается по-английски, хотя для нас найдется и русский разговорник. Кстати, любое существующее в разговорнике выражение можно услышать, щелкнув на нем мышкой!

С помощью MapPoint 2001 Вы также сможете создать карту, пользуясь своей информацией. Допустим, необходимо показать продажи какого-то товара в определенном регионе по городам. Для этого создаем простую таблицу в *Excel* (табл. 2). Сохраняем полученный файл и с помощью

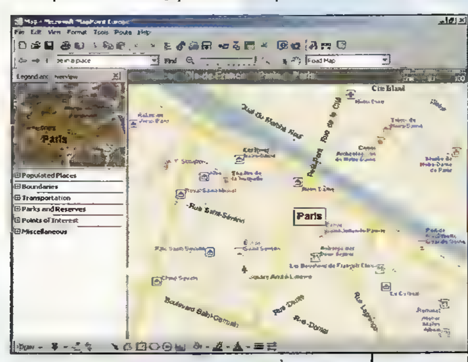


Рис. 3

File — Import Data или **File — Link Data** открываем его в MapPoint. Вся разница в том, что в первом случае мы импортируем данные в MapPoint, поэтому документ Excel нам уже не понадобится, а во втором — запрашиваем информацию из электронной таблицы (следовательно, если она изменится, информация в MapPoint обновится).

Теперь подробнее давайте изучим **Link Data**. Выбираем эту функцию, указываем, из какого файла Excel взять информацию, затем отмечаем в нем лист. Далее программа «соображает», какая колонка что обозначает (так как мы одну из них озаглавили *City*, MapPoint сразу определит, что речь идет о городе). Если же Вы колонку «обозвали» по-русски, продублируйте информацию из списка вверху понятным машине языком: *City, Country, Region* и т. д. Наконец выбираем в самом верхнем списке **Country/Region** страну *Украина (Ukraine)* и кнопку **Finish**. Далее определим, каким способом необходимо представлять информацию — например, закрашивать регионы определенным цветом, насыщенность которого зависит от количества продаж (рис. 3). Итак, добавим в Excel к имеющемуся списку еще один город Chernihiv с уровнем продаж 15 тыс., дописываем дополнительную строчку в Excel, сохраняем файл и в MapPoint выбираем **Tools — Update Linked Sets**. Вуаля, теперь и Чернигов тоже закрашен примерно таким же цветом, как и Черкассы (у них ведь близкий уровень продаж). Как видите, Microsoft MapPoint может использоваться не только для планирования маршрутов!

Да-да-да, факты налицо — Microsoft выпустила очередной качественный и действительно очень полезный продукт, который, безусловно, пригодится многим, в том числе и отечественным пользователям. К сожалению, далеко не все желающие смогут им воспользоваться, ведь MapPoint 2001 доступен только в английской версии, а русская вряд ли вообще появится, ведь имеются проблемы даже с элементарным выводом русских букв.

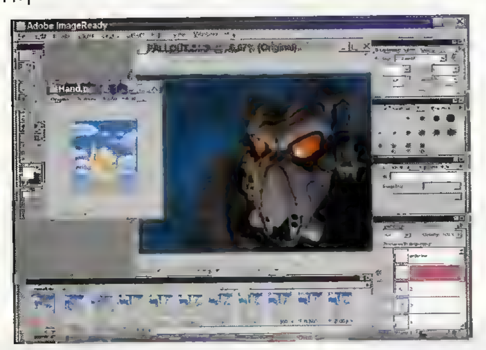
Готов — пошел!

© Петр СЕМИЛЕТОВ roxton@chat.ru

С некоторых пор специалист, работающий с графикой для Web'а, отвечая на вопрос «Какую программу вы используете чаще всего?», наряду с Photoshop'ом и Flash'ем наверняка назовет ImageReady.

Что же это за птица, идущая в одном пакете со знаменитым Photoshop'ом, и так ли широк размах ее крыльев, как велик размер ее исполняемого файла? Начнем по порядку. Внешне **ImageReady** очень похож на своего старшего брата — Photoshop — и даже дублирует большую часть его функций.

Так, например, реализована работа со слоями и эффектами слоев, однако нет поддержки каналов. Можно использовать стандартные (практически все те же, что и встроенные в Photoshop) фильтры и *Photoshop*-плагины сторонних разработчиков. Правда, механизм *Preview* для эффектов несколько архаичен —результат отображается не на оригинальном изображении, а в миниатюрном окошке рядом с параметрами самого эффекта.



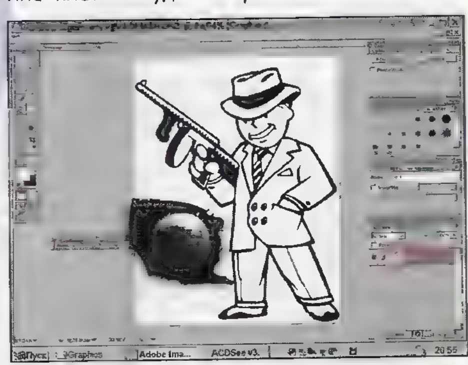
Исключение составляют некоторые вычурные *плагины* вроде пакета *Kai's Power Tools 3*, чей интерфейс всегда выгодно отличался от конкурирующих продуктов. Что до *встроенных фильтров*, то следует сделать оговорку — небольшая часть встроенных в Photoshop эффектов недоступна для ImageReady.

Инструментальная панель также аналогична панели старшего брата: те же инструменты для *выделения областей* и *рисования линий, кисти, осветлители/затемнители, пипетка, размыватель, ластик, лупа*, средства для *заливки цветом, ввода текста* и многое другое. Вы спрашиваете, зачем это нужно, если все это есть в Photoshop'е? А затем, что в нем мы не может работать с анимацией.

ImageReady был изначально ориентирован на графику для Web, а точнее — на форматы *JPEG* и *GIF*. Прежде чем перейти к ним, добавлю, что герой нашей статьи умеет создавать так называемые *слайсы* (slices). Слайс — это фрагмент изображения, который вырезается из «общей картины», чтобы потом занять свое место в написанной на HTML таблице, с помощью которой картинка «собирается» по кускам в свой первозданный вид. Обратите внимание на некоторые сайты — там используются такие штуки. В качестве классического примера использования слайсов отсылаю вас на страничку **www.kasperskylab.ru**. Посмотрите на верхнее изображение — оно состоит из слайсов, размещенных в таблице.

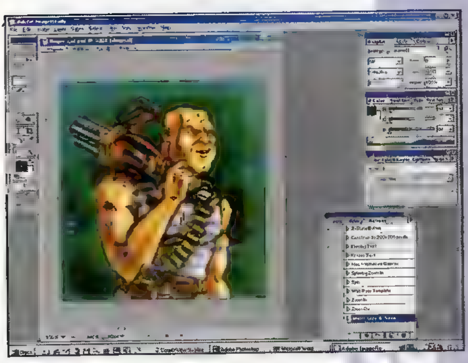
Разбив картинку на слайсы при помощи *Slice Tool* и окончательно наведя порядок с помощью многочисленных функций из меню Slices, вам остается лишь выбрать пункт меню *File > Save Optimized [As]* и задать имя выходного *HTML*-файла. Каждый слайс будет сохранен в отдельном файле, связанном с ячейкой в сгенерированной продуктом таблице.

Другое средство — так называемая палитра *Rollover*, чья закладка находится по умолчанию в том же окошке, что и Animation (об этом речь пойдет чуть позже), — предназначено для создания изображений с изменяющимся состоянием (например, кнопок). Сюжет таков — либо *слои*, либо *кадры* (frames) анимации можно ставить в соответствие состояниям — кнопка нормальная, нажатая, момент нажатия и так далее. Затем, при выборе функции *Save Optimized*, каждое положение кнопки будет сохранено в отдельном



файле. Лично мне по-прежнему удобнее делать кнопки по старинке, в Photoshop'е, поскольку, на мой взгляд, концепция создания Rollovers в ImageReady не отягощена эргономичностью.

Теперь мы вплотную подобрались к *GIF*-анимации. ImageReady предоставляет для этого множество полезных средств. Первое — палитра *Animation*, в которой расположен ряд уменьшенных изображений кадров. Стоит выбрать один из них, и он появится в рабочем окне редактирования, где с ним можно будет делать практически то же, что и с обычным изображением, — редактировать,



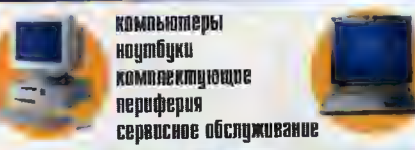
накладывать эффекты... Каждый кадр представляется в виде отдельного слоя, будучи доступен из палитры *Layers*. Разумеется, для каждого кадра-слоя могут быть использованы *layer effects*.

К сожалению, создание динамических эффектов в продукте не предусмотрено. Например, для простейшего перемещения надписи слева направо вам придется в каждом кадре вручную перетаскивать эту надпись. Поэтому для работы с динамическими эффектами в *GIF*-анимации я советую воспользоваться такими программами, как *Animation Shop* (идет в комплекте *Paint Shop Pro*) или *Ulead GIF Animator*.

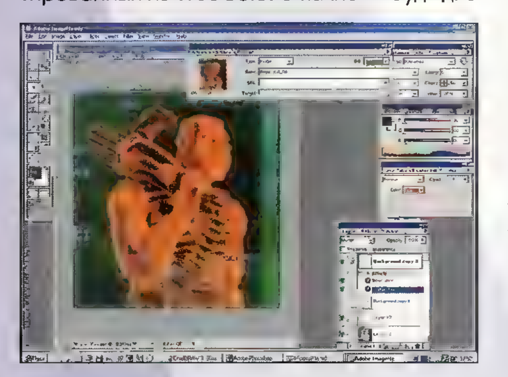
Создание *image maps* в ImageReady достойно наивысшей оценки. Что может быть проще — в палитре Layers создаете слой, затем в его опциях (либо в одноименной палитре *Layer Options*) включаете опцию *[Use Layer As] Image Map*, там же в *Shape* выбираете тип области, которая будет реагировать на клик, и вводите соответствующий *URL*. Затем — все то же волшебное *Save Optimized* с сохранением как картинки, так и *HTML*-кода. Помните, что если область имеет сложные границы, то в *Shape* ставится *polygon*, для прямоугольной области — *rectangle*, и *circle* — для окружности.

Слои, в отличие от Photophop'а, сопровождаются еще и *стилями*. Коротко говоря, стиль — это пресет эффектов для слоя. Кроме того, что стиль в ImageReady является несущей конструкцией для графических элементов, он и сам может быть графическим элементом — существует эффект градиентной либо обычной заливки слоя.

Палитра *Styles* служит для манипуляций со стилями и содержит много пресетов. Достаточно проверить действие нескольких, чтобы убедиться, насколько просто и быстро с помощью стилей можно создавать изображения — например, симпатичных кнопок.



Функции оптимизации web-графики составляют одну из основ продукта. В этом плане он дает фору любым другим оптимизаторам, таким как *JPEG Optimizer* и пр. Для формата GIF — это свободное манипулирование с палитрами. В палитре *Optimize* вы можете задавать любое количество цветов до 256-ти, а также тип алгоритма dither'а (*pattern*, *diffusion*, *noise*) для сглаживания конвертированных из TrueColor в какие-нибудь два



цвета изображений. Для JPEG — выбор степени сжатия, параметров dither'а, размытия и некоторые другие опции. Кроме того, для любого формата доступна функция *Optimize To File Size*, которая «сжимает» файл до указанного в килобайтах размера.

Поддерживаются также форматы *PNG-8* и *PNG-24*, при этом первый похож на *GIF*, но иногда дает меньший размер файла, а второй подобен JPEG, но реализует сжатие без потерь, поэтому файлы в этом формате получаются больше, чем в *JPEG*. Для сравнения рассмотрим пример. Имеется фото вашего покорного слуги (563x421x24) в формате *BMP*, размером 696 Кб.

Оптимизируем, получаем:

GIF 256 цветов, dither algorithm = pattern, 149 Кб;

PNG-8 256 цветов, dither algorithm = pattern, 153 Кб;

PNG-24, non-interlaced, 396 Кб;

JPEG, качество сжатия = 100, прогрессивный метод, 190 Кб.

В двух первых случаях субъективных различий нет, но по сравнению с оригиналом — как дешевая газета с дорогим альбомом иллюстраций. JPEG и PNG-24 выглядят, буквально как настоящий оригинал.

А вот черно-белое изображение коровы (1328x768x24) размером 2989 Кб в формате *BMP*. Применим к нему те же методы оптимизации и получим:

JPEG, качество сжатия = 100, прогрессивный метод, 129 Кб;

GIF 256 цветов, dither algorithm = pattern, palette = Web, 16.3 Кб;

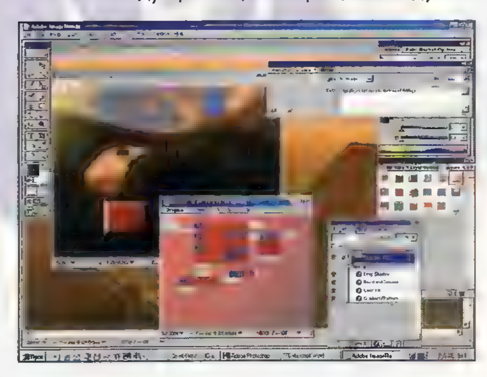
PNG-8 256 цветов, dither algorithm = pattern, 19.4 Кб;

PNG-24, non-interlaced, 30.2 Кб.

Цифры говорят сами за себя — палитровые форматы хороши для рисунков с ограниченным количеством цветов, а *JPEG* и *PNG* — для полноцветных фотографий.

Чтобы протестировать web-графику, достаточно вызвать функцию *File > Preview In* и выбрать нужный браузер. А для вызова Internet Exploler'а существует даже специальная комбинация — **Ctrl+Alt+P**.

Нельзя в коротком обзоре описать все возможности такого «тяжеловеса», как ImageReady. Мы акцентировали внимание лишь на его применимых к Web-графике возможностях, а ведь есть и другие, такие как рисование, работа с текстом, выделение областей... Вероятно, для этого лучше вначале подружиться с Photophop'ом — тогда ImageReady будет восприниматься как естественное продолжение оного. Между прочим, интеграция между эти-



ми продуктами настолько велика, что в каждом есть пункт меню *Jump To <имя собрата>*. При этом в «собрате» откроется текущий редактируемый файл.

ImageReady ни в коей мере не может заменить Photoshop, но слаженная робота тандема этих двух продуктов намного повышает эффективность создания графики для Web, особенно в тех случаях, когда важна быстрота, оперативность выполнения заказа.

Переведи меня

Игорь БЕЖЕВЕЦ igor_big@ukrpost.net

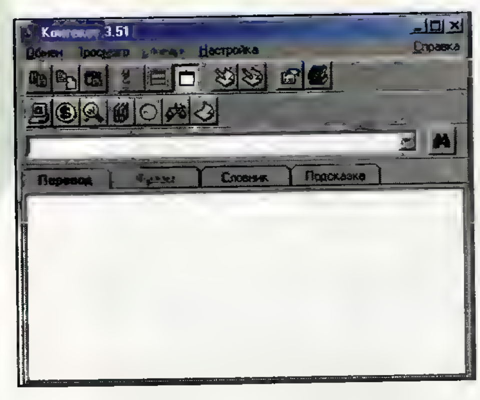
В нашем еженедельнике уже появлялись статьи о переводчиках («Переводчик на дому» The UnForGiven'а (МК № 40 (107)), но только об онлайновых (доступных при наличии Интернета). А если Инета нет или мучительно не хочется переводить его на переводы многостраничных текстов, что тогда? Об этом мы и поговорим в сегодняшней статье.

Думаю, многим из вас встречались в Сети или на диске «XXX тысяч рефератов» рефераты или курсовые работы, идеально вам подходящие, но на неродном языке. Или при подготовке к экзамену по иностранному вам хотелось быстренько перевести огромный текст, затратив минимум усилий (только на поиски сканера), на нужный язык. Тогда вы все обращались к переводчикам. Лет пять назад на нашем рынке конкуренции в этом секторе не было никакой. *Stylus* занимал место лидера среди англо-русских и русско-английских транслейтеров, *RutaPlaj* и *Rump* — среди украинско-русских и русско-украинских. Но шли годы, положение изменилось: теперь десятки переводчиков стремятся попасть к вам на винчестер, а начинающий юзер зачастую пользуется не самой лучшей софтиной, доделывая работу программы вручную.

В этой статье я задался целью беспристрастно описать переводчики, которые можно запросто купить у любого продавца компакт-дисков. Начнем наше обозрение с англо-русских и русско-английских транслейтеров. (Программы в статье располагаются в алфавитном порядке, так что не делайте ложных выводов: первый — не значит лучший).

Context 3.51

Переводчик интегрируется с вашим Word'ом и вызывается или через меню *«Сервис/Контекст 3.5»*, или просто нажатием кнопки с изображением попугая на *«Панели инструментов»* Word'a. Можно работать и независимо от внешних редакторов, но



для этого запустите файл *«Контекст 3.5»* из *«Пуск»* — *«Программы»* — *«Context»*. Имеется семь встроенных словарей специализированного перевода, в том числе *«Компьютерные термины»*, *«Коммерческие термины»*, *«Трудности английского»* и др. Если есть желание, создайте собственный глоссарий (а потом выложите его на free-ware.ru ☺).

К плюсам «Контекста» можно отнести толкование значения переведенного слова (позволяет выбрать более подходящее по смыслу), но не обошлось и без минусов — переводит только по одному слову (но зато как!). Поэтому программа больше подойдет тем, кто либо начинает изучать английский, либо, наоборот, большую часть текста в состоянии перевести самостоятельно. На винчестере занимает около 20 метров. Uninstall не предусмотрен, так что попугаев из Word'a придется выводить вручную ☺.

Language Master'98 5.5

Не стоит пугаться указанной в названии цифры: этот старик еще покажет, что почем, молодым — LM справляется с переводом текста даже лучше некоторых переводчиков 2000, и это плюс к дополнительным возможностям, совсем не свойственным транслейтерам. Итак, LM — это не только качественный перевод текста с русского на английский (и наоборот), но и универсальный спеллер (проверяльщик орфографии ☺), во многом превосходящий используемое по умолчанию Word'ом «Правописание», а также конвертер DOS-текста в Windows и наоборот. Но все же основное назначение программы — перевод, и переводит он не только по одному слову, но и по абзацам, файл целиком, а также все файлы в директории.

С английского на русский и наоборот идет без нареканий, в полученном тексте количество вариантов на 1 кв. см сводится к нулю. Словари очень богаты и ни в чем не уступают Context'овым (хотя дистрибутив LM занимает в два раза меньше места). Деинсталляция проходит без проблем, вручную ничего удалять не придется.

Magic Gooddy 1.0.1

Очередное грандиозное творение *ПРОМТ (ЗАО ПРОект МТ)*. Немного из истории компании (ведь она того заслуживает): была основана в 1991 году, в 1995 и 1997 получила национальные награды за значительный вклад в развитие информационных технологий России, далее признана одной из 100 наиболее влиятельных компаний в компьютерном бизнесе все той же России и т. д. и т. п. Самые известные программы-переводчики производства ПРОМТ: *Stylus, PROMT, WebTranSite, WebView*. Сейчас компания уделяет особое внимание технологиям онлайн-перевода в Интернете. Мы же обратим внимание на оффлайн-перевод.

MG, кроме умения переводить с русского на английский и наоборот, обладает еще и другими функциональными возможностями:



умеет выполнять произнесенные вслух команды (естественно, при наличии микрофона), сама определяет стиль введенного текста, может произносить полученный текст вслух (при наличии колонок и звуковой карты ☺), переводит текст «на лету» (так называемая автоподстановка), без проблем отправляет почту (при наличии Интернета), причем в письмах может использоваться анимация.

Но есть и минусы: на мой взгляд, самый главный — MG работает исключительно с файлами в формате txt (причем кодировка Windows), также требует очень много (как для переводчика) памяти, если же нет работы, гусь (он же Magic Gooddy) начинает разговаривать сам с собой (занимая еще больше памяти и затормаживая всю систему в целом), приносит вместе с собой массу никому не нужных программ (которые, правда, потом легко удаляются). Но глав-

ное — качество перевода, а оно на высоте. Uninstall работает отменно, и после перезагрузки ничто не напоминает вам о волшебном гусе Magic Gooddy (почти как у Паниковского ☺).

Socrat 3.0.3

За «Сократа» мы должны благодарить компанию *«Арсеналъ»*. Программа занимает очень мало места, нетребовательна к системным ресурсам, при этом не встраи-



вается в Word, а после запуска комфортно располагается в системном трее, но, в отличие от рассмотренных выше транслейтеров, переводит только содержимое буфера (копируете текст в текстовом редакторе, дважды кликаете на значке «Сократа» в System trey'е, перемещаете полученный текст и вставляете его в нужный документ), а не то, что вы видите перед глазами. Конечно, немного утомительно, но игра стоит свеч — кажется, ресурсов программа вообще не «ест», перевод происходит почти моментально, причем весь текст сразу — без указания возможных вариантов того или иного слова. Плохо, что нельзя редактировать переведенный текст тут же, в «сократовском» окне, прежде нужно вернуть его в редактор.

При переводе с русского языка на английский, а потом полученного вновь на русский, получаем фразы порой лучше, чем те, что были в оригинале. Так что транслейтер можно использовать еще и в качестве литературного редактора (на заметку редакции «Моего Компьютера». *Прим. литредактора:* Не отбирайте хлеб насущный!). Удаление с компьютера происходит безболезненно, и Сократ удаляется, выпив цикуту.

WebTranSite 98 2.02

Интернет-переводчик от упомянутой выше компании ПРОМТ, но уже не онлайновый, а уникальный персональный для *Windows 9x* и *Windows NT*. Встраивается он в *Netscape Navigator* и *MS Internet Explorer* и обеспечивает мгновенный перевод в Интернете с английского, немецкого, французского языков на русский и обратно непосредственно в браузере, а также в приложениях, поддерживающих технологию drag&drop (MS Office, WinHelp и др.). Программа идеально подходит для работы с англоязычными программами (для перевода хелпа), хотя обладает и другими достоинствами. Например, такими.

Перевод из Word'а осуществляется перетаскиванием выделенного текста на панель *WebTranSite*'а (упомянутая технология drag&drop), после рядом с панелью высвечивается результат перевода. Чтобы отредактировать полученный текст, придется выполнить некоторую последовательность действий: скопировать материал в окне возле панели и вставить в используемый вами редактор. Текст сильно засорен вариантами слов, так что при использовании WebTranSite'а для перевода тех же рефератов горя не оберешься: редактирование, редактирование и редактирование (невольно вспоминается Stylus).

Зато программа наверняка окажет вам большую услугу при ознакомлении с зарубежными сайтами (не забывайте, WebTranSite знает еще и французский с немецким) — мне, например, он очень помогает при посещении официального ресурса немецкой группы Rammstein. Удаление происходит безболезненно, и WebTranSite уходит в небытие (в смысле — в «Корзину»), не оставляя после себя никакого мусора, за исключением пустых папок.

На этом сегодняшнее обозрение закончим. Если какие-то переводчики не вошли в статью, это не значит, что они плохие, просто не забывайте об ограничениях на размеры. Но если вы используете какой-либо иной транслейтер и считаете его самым лучшим, то пишите о нем мне на ящик, я всегда рад познакомиться с новой софтиной. В следующей статье мы поговорим о русско-украинских переводчиках, так что не прощаюсь (в смысле — ненадолго).

Дерзайте!!!

Под прицелом AVP

Сергей Н. МИШКО maestro@mycomp.com.ua

Завершая наш обзор Gold и Platinum Edition, сегодня поговорим о компонентах «Антивируса Касперского», оставшихся без внимания в прошлой статье. Прежде всего речь пойдет об управляющей оболочке — очень удобном и полезном продукте, отсутствующем у большинства конкурентов.

(Окончание, начало см. в МК № 46 (113))

«AVP Центр Управления»

Помните, прошлый раз кое-где уже мелькало название этой программы — и неспроста. Она как бы объединяет все компоненты AVP в одно целое, и ее назначение многогранно. ЦУ (именно так в дальнейшем для сокращения будем называть «AVP Центр Управления») поможет организовать установку и обновление, обеспечит получение сводной информации и облегчит таким образом взаимодействие пользователя со службой технической поддержки. Также с помощью данного приложения можно формировать расписания для автоматического запуска задач. Тем самым Вы повысите эффективность своей работы и одновременно обеспечите высокую защищенность системы от вирусов.

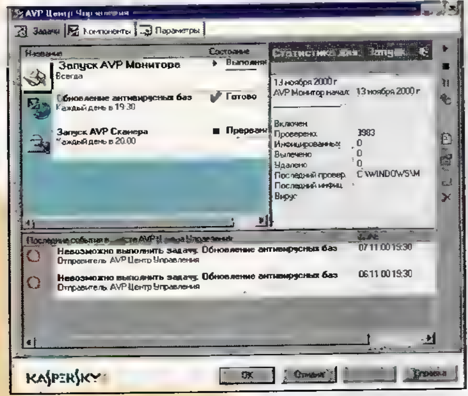
Мало того, возможность автоматического запуска внешних программ позволяет использовать ЦУ и в качестве традиционного планировщика задач! Выгоды очевидны, ведь отказавшись от использования дополнительного ПО (программного обеспечения), Вы сэкономите дополнительные ресурсы в компьютере. Еще этот продукт позаботится о точной взаимной синхронизации процессов, связанных с антивирусной защитой и не только, т. е. исключит потенциальные конфликты между ними.

ЦУ запускается автоматически сразу после старта Windows до ввода пароля, после чего в системном трее появляется иконка приложения; программу можно загрузить и из главного меню Винды. Подведя курсор мыши к пиктограмме и нажав на правую кнопку, откроем пользовательское меню, состоящее из четырех пунктов: **«AVP Центр Управления»**, **«Справка»**, **«О программе»** и **«Выход»**, — думаем, нет смысла их комментировать. Если в параметрах некоторых задач указать ручной запуск, то и они будут здесь фигурировать. Подобно «AVP Монитору», нажатие на кнопку с крестиком, расположенную в правом верхнем углу окна программы, не приведет к завершению ее работы, а лишь закроет окно.

Теперь об особенностях работы ЦУ. Программа состоит из двух частей, одна из которых *сервисная* (она-то и стартует как системная служба еще до ввода пароля Windows), а вторая — *интерфейсная* — обеспечивает взаимодействие с пользователем. То есть можно выгрузить из памяти машины только интерфейсную часть, причем задачи, определенные в настройках, будут по-прежнему выполняться, но создать новые расписания или изменить что-то в старых не получится. Чтобы полностью приостановить деятельность приложения, необходимо запретить работу еще и сервисного компонента.

Хоть главное окно интерфейса «AVP Центра Управления» состоит всего из трех закладок: *«Задачи»*, *«Компоненты»* и *«Параметры»*, — при первом знакомстве с продуктом остается впечатление, что Вы встретились с чем-то громоздким. Но позже понимаешь, что ничего лишнего и каждая «фишка» на своем месте.

Итак, закладка **«Задачи»** содержит элементы управления этими самыми задачами (или программами — как Вам удобнее). Их запуск можно запрограммировать либо на определенный момент времени, либо когда наступит некоторое событие или последует прямое указание пользователя. В самом окне существует три области. В левой части запланированные задания и их состояния (запуск, стадия выполнения, ее успешное завершение, сбой и т. д.), в правой — статистика (она зависит от типа выполняемого приложения), внизу — список ошибок, предупреждений, уведомлений от всех работающих компонентов пакета с точной датой и временем.



Разработчики постарались, чтобы пользователь не запутался в предложенном списке. Все события, требующие особого внимания, отсортированы по времени поступления (самое последнее — вверху перечня). Если кликнуть по одному из них мышью, ЦУ высветит приславшее его приложение. С помощью контекстного меню можно удалить либо только выбранные сообщения, или же все сразу.

Управление задачами осуществляется с помощью кнопок или контекстного меню, которое вызывается нажатием правой кнопкой мыши в левой части окна, содержащей список приложений и их статус. В последнем Вы встретите такие команды:

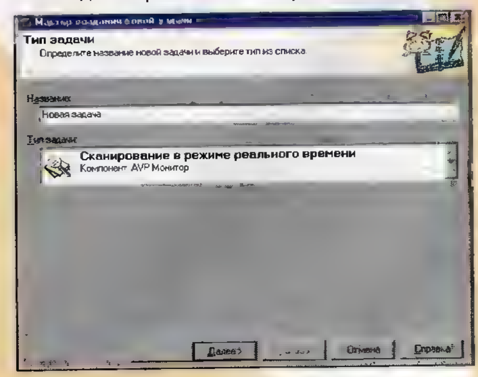
- *«Запустить»*;
- *«Остановить»*;
- *«Приостановить»* — сама софтина остается в ОЗУ;
- *«Перезагрузить базы»* — нужна только для резидентных задач, когда нужно обновить антивирусные базы без рестарта самого приложения;
- *«Сбросить статистику»* — то же, только для резидентных задач;
- *«Разрешить запуск задачи»* — позволяет включить или исключить приложение из работы планировщика, хотя название программы в любом случае будет фигурировать в списке;
- *«Свойства»* — настройки отдельно взятой задачи;
- *«Правка»* — ее редактирование.

Обратите внимание, что некоторые из вышеперечисленных пунктов недоступны для ряда приложений. А благодаря функциям экспорта/импорта задания можно, например, создавать его на одной машине, сохранять на сервере, а применять на другой.

Если Вы в закладке «Задачи» нажмете на кнопку **«Новая задача»** или выберете соответствующий пункт в контекстном меню, откроется мастер, где Вам предлагают определиться с типом задания:

- *«Сканирование в режиме реального времени»* подразумевает запуск «AVP Монитора» и/или временное изменение параметров его работы без перезапуска;
- *«Обновление антивирусных баз и модулей»*;
- *«Сканирование памяти и дисков»* — запуск антивирусного сканера с возможностью индивидуальной настройки различных параметров тестирования для каждой из задач;
- *«Запуск программы пользователя»*;
- *«Установка новых программ»* — мастер инсталляции windows-приложений.

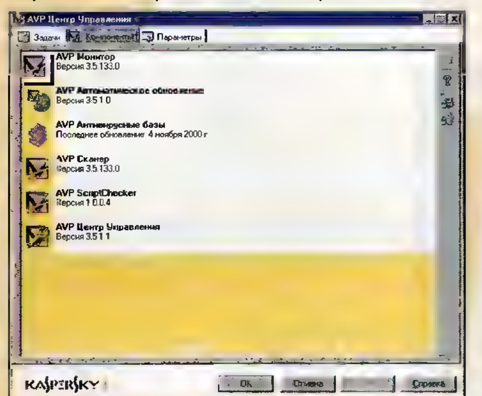
Дальнейший сценарий «общения» с программой зависит от выбранной задачи. Окна создания расписаний и уведомлений присутствуют всегда, но их содержание определяется выбранным продуктом.



Так в случае с «AVP Монитором» задайте в планировщике интервалы запуска и остановки либо для загрузки программы сразу после старта ЦУ активируйте радиокнопку *«Всегда»*. Если Вам понадобится еще и расписание других типов задач, то сможете указать только причину (по событию или условию) и периодичность запуска (каждый час, день, неделю, месяц).

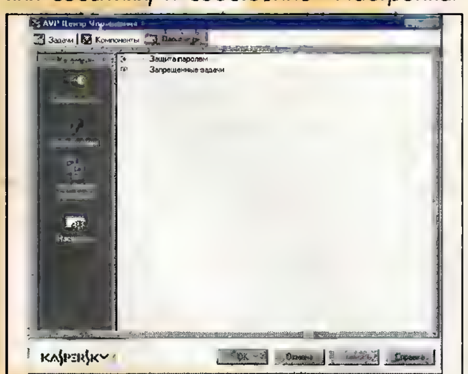
Если нужно связать момент запуска задачи с определенным событием в системе, воспользуйтесь одной из трех опций: *«Вручную»* (или по запросу пользователя), *«При запуске AVP Центра Управления»* (фактически при входе юзера в систему) и *«При запуске системной службы AVP Центра Управления»* (т. е. во время загрузки ОС). При наступлении события любые типы приложений можно активировать либо только один раз в сутки, либо сколько угодно раз.

Закладка **«Компоненты»** отображает список приложений пакета «Антивируса Касперского». В правой ее части располагается



панель с четырьмя кнопками: *«Новая задача»* (копия одноименной кнопки из «Задачи»), *«О программе»*, *«Удалить»* и *«Установить»*. Последняя запускает мастер инсталляции новых компонентов из локальной папки или с использованием AVP Server (серверный компонент системы удаленного администрирования).

Последняя закладка **«Параметры»** предназначена для коррекции настроек ЦУ. В Gold Edition тут существуют пункты *«Безопасность»* (ограничение доступа), *«Уведомления»* (обработка сообщений о критических событиях) и собственно *«Настройка»*



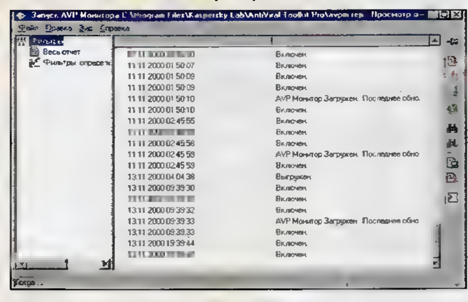
(речь идет о пользовательском интерфейсе). В версии Platinum, кроме перечисленных, имеется еще и *«Удаленное управление»*, позволяющее вести администрирование с помощью *«AVP Сетевого Центра Управления»*. Достаточно выбрать один из перечисленных параметров, и в правой части окна появится дерево настроек на базе элемента управления Tree-Chart.

В разделе **«Защита паролем»** категории **«Безопасность»** Вы можете задать пароль для администрирования «Антивируса Касперского». Иногда имеет смысл запаролить остановку резидентных (например, «AVP монитора») и нерезидентных задач (сканера, программы обновления), изменение параметров и выгрузку самого «AVP Центра Управления». Раздел **«Запрещенные задачи»** служит для того, чтобы предотвратить выполнение пользовательских приложений, представляющих опасность при удаленном администрировании в случае взлома системы.

Полученные от задач уведомления можно отсылать через AVP Server или ЦУ посредством электронной почты, используя либо *MAPI-*, либо *SMTP-протокол*. Последний способ, например, прекрасно подойдет для отправки SMS'ок на мобильный телефон через email-шлюз. В этом случае иногда приходится ограничивать количество сообщений, генерируемых одним приложением, — за что отвечает раздел **«Максимальное число уведомлений для одной задачи»** категории **«Уведомления»**. При настройке помните, что не все MAPI-клиенты используют профили — для некоторых из них поля «Конфигурация» и «Пароль» надо оставлять пустыми.

«AVP Просмотр отчета»

Перейдем к утилите просмотра и управления отчетами, формируемыми компонентами «Антивируса Касперского», — окно с результатами ее работы можно вызвать кнопкой *«Отчет»*. Интерфейс программы состоит из двух частей: слева — список сессий, справа — дата и время выполнения действия, его название, результат etc. Еще пра-



вее находится панель инструментов, содержащая кнопки основных операций.

В программе довольно много сервисных функций. Так, существует кнопка для размещения окна отчета поверх интерфейсов других приложений Windows, можно контролировать данные (они автоматически будут позиционироваться на последнюю строку при поступлении новой информации), просмотреть поступившие за последнюю сессию, повторно загрузить из файла, сохранить в документе с другим именем и пр. Нажмите *«Найти»* — перед Вами откроется окно поиска целого слова, его части и даже выражения с учетом регистра или без.

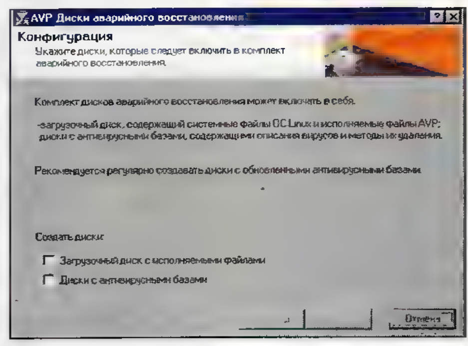
«AVP ScriptChecker»

Еще одна полезная программка, сражающаяся со скрипт-вирусами и червями, паразитирующими непосредственно в памяти компьютера (детальнее о классификации инфекций читайте в статье «Вирус vs. Антивирус», МК № 40 (107)). Дело в том, что различные использующие Microsoft Script Host приложения: *MS Explorer, MS Internet Explorer, MS Outlook*, — передают в Script Hosting для обработки и последующего выполнения *VB Script* и *Java Script*. Прежде чем обратиться к этим файлам, Checker отправит их на проверку «AVP Монитору», если, конечно, Вы его установили и запустили заранее, после чего даже в случае успешного завершения операции их код подвергнет еще и эвристическому анализу! В противном случае Вы получите предупреждение, и скрипт не выполнится.

Вот Вам весьма яркий и типичный пример «из жизни». Слышали про LoveLetter, вызвавшее массовые поражения компьютеров полгода назад? Этот опасный интернет-червь распространялся в электронных письмах и при активации рассылал себя по адресам, хранящимся в адресной книге Outlook. Подцепить эту гадость не составляло труда, если Вы посещали завирусованый web-сайт с низким уровнем защиты в браузере. Для ScriptChecker'а же не проблема разобраться с подобными ситуациями. И еще: программа не использует антивирусные базы, они нужны только для сканера и монитора, поэтому эффективность ее работы не зависит от обновлений. Отсюда и преимущество данного продукта — он может обнаруживать ранее неизвестные вирусы.

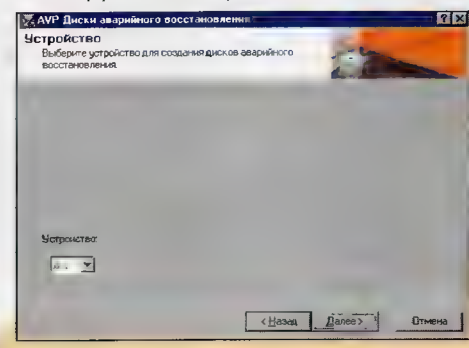
«AVP Диски аварийного восстановления»

И на закуску простенькая, но очень важная программа, ведь ее назначение — восстанавливать систему после вирусной атаки.



Создаваемые ею диски включают в себя системные файлы довольно популярной сейчас ОС Linux (!) и антивирусный сканер с базами.

В завершение, да простят нас за банальность «продвинутые» юзеры, хочется еще раз напомнить, что каждый день появляются новые вирусы, поэтому чтобы всегда быть во



всеоружии, настоятельно советуем обновлять базы данных не реже одного раза в неделю. И надежного Вам протекта!

*Выражаем особую благодарность ЗАО «Объединение ЮГ» (***http://www.avp.com.ua***) за любезно предоставленные программные продукты для написания статьи.*

Работа не волк — из Сети не убежит

Вячеслав БЕЛОВ, консультант по е-бизнесу
http://www.beloffcenter.net viacheslavb@yahoo.com

На мои статьи, ранее опубликованные в МК № 41 (108), 43 (110), 45 (112), поступает множество писем с вопросами, суть которых можно свести к следующему: «Расскажите, что надо делать, чтобы зарабатывать в Интернете...» Данную статью я хочу посвятить именно этой проблеме и рассказать о некоторых возможных видах деятельности в Сети.

От редакции. Тема заработка в Сети уже поднималась на страницах нашего еженедельника, вот несколько ссылок: Вячеслав Озеров «Золотое дно, или Халява», МК № 3 (16), 6 (19), Олег Никитенко «Денежная пирамида», МК, № 30 (43).

Прежде чем приступить к обсуждению возможных вариантов заработка, хотелось бы остановиться на некоторых распространенных сегодня в Сети *предложениях*. Прежде всего это заработки, где широко используется e-mail. Один из них следующий — вы открываете на сайте *почтовый ящик* (причем при регистрации придется заполнить нужные формы). В этом случае доход зависит от того, сколько рекламных писем вы прочитали: за каждое прочтение гарантирована фиксированная плата. Почему же данный механизм все-таки не работает? Дело в том, что предлагающие такого рода услуги компании расположены в США и, соответственно, больше заинтересованы в американском «денежном» потребителе и рекламодателе — именно последний выбирает, на какую группу людей (исходя из анализа поданной вами при регистрации информации) ориентировать рекламу. Региональный принцип — один из главных факторов в этом вопросе. Посудите сами, будет ли техасский бизнесмен рассылать собственную рекламу для домохозяек в какую-нибудь Цибулівку Забугорського району? Фирмы, только-только становящиеся на ноги, еще не раскрученные, не вводят подобных ограничений исключительно из-за того, что ищут крупного рекламодателя, заинтересованного в рекламе на все доступные регионы.

К сожалению, с нашим сегментом рынка не считаются еще по одной причине — мы (в большинстве своем) неплатежеспособны! И даже если вам что-то начислили, добиться каким-либо образом (даже судебным) полагающихся выплат не получится.

Еще одно предложение подзаработать в Сети строится на принципе *взаимной помощи*, а иногда и *МЛМ*. Суть его сводится к следующему: вам предлагают вступить в какую-то организацию или клуб (причем легальный и официально зарегистрированный в некоторой развитой стране) — таким образом вы получаете доступ к некоторой информации. Однако для регистрации потребуется внести вступительный взнос, обычно распределяющийся между участниками и клубом определенным образом: самые активные быстро вернут свои денежки, если постараются привлечь как можно больше новых «единомышленников». Хотя организаторы не задаются целью создать своего рода финансовую пирамиду, но чаще всего получается именно она.



Наверняка вам не раз предлагали участвовать в деятельности *МЛМ фирм* — в большинстве случаев организаций, использующих последние достижения в области маркетинга и менеджмента. Да, многие из них (исключая финансовые пирамиды) держатся на плаву, причем не один год! Чтобы заниматься такого рода деятельностью, от вас потребуется одно — умение убеждать людей, а в Сети в этом смысле все, как в реальной жизни.

Еще одно, на мой взгляд, реальное, но нелегкое предложение заработка — *представительство в вашем регионе определенного бизнеса* (правда, под вывеской которого иногда скрываются всего 1-2 реальные сделки) либо *предложения по коммерческим сделкам*. Чтобы работать в этой сфере, от вас потребуется немало: связи, маломальский опыт и невероятная выносливость.

Вот, пожалуй, и все, что можно сказать о широко распространенных предложениях, а теперь рассмотрим реальные возможности, существующие у каждого читающего эти строки. Согласитесь, Интернет действительно стал новой совершенно отдельной вселенной, мир виртуальный постепенно становится миром реальным (а может, Сеть — это некоторое еще одно измерение?), и скорее всего, все, что существует в нашем пространстве, в конце концов возникнет и там, но только в несколько измененном виде. Такое будущее надвигается на нас с неотвратимой силой, перед нами открывается огромное непаханное поле, где воистину можно построить новый мир. Появление таких мощных инструментов, как e-mail и web, — разве не подтверждение всему вышесказанному?

Рассмотрим этот вопрос детальнее. Самый простой метод заработать в Сети с помощью e-mail — **написание статей**. Зайдите в любой поисковик, попробуйте подсчитать число зарегистрированных журналов, газет, еженедельников и т. п. Трудно! Итак, даже если вы не профессиональный журналист, но умеете писать обзоры, делать сводки законов и новостей, сборки рецептов, или если вам просто хочется поделиться своим опытом и мыслями по какому-то поводу, поищите — наверняка многие будут рады сотрудничеству с вами. Не обещаю вам баснословной прибыли, но кое-что (порядка 100-250 грн. в месяц) вам это принесет. Если же вы сильны в английском — тогда впереди открываются бескрайние просторы.

Другой не менее интересный способ заработать с помощью e-mail — **продажи**, они могут быть *прямыми* (т. е. товар принадлежит вам) или *косвенными* (вы занимаетесь реализацией продукта на основе комиссионных). Думаю, поможет вам продать товар не спам, а вполне дозволенные методы: реклама, рекламные и коммерческие письма в тысячные группы новостей, доски объявлений, конференции и т. п. В случае успеха считайте, что сотни и тысячи гривень комиссионных у вас в кармане.

Еще одна технология будущего — это **web**. Но прежде несколько рекомендаций опытно-

го для тех, кто желает добиться финансового успеха в Сети. Во-первых, не зацикливайтесь на товаре как на цели, ведь людям нужен собственно не товар, а *выгоды*, которые он предоставляет. Поэтому если вы создаете свой сайт, перед вами встает задача — построить его вокруг, назовем это так, *«окончательных» выгод*, то есть того, что в действительности нужно людям: деньги (много денег), успешный бизнес в Интернете, похудение, сексуальная привлекательность и т. п. Создайте ресурс таким образом, чтобы именно выгоды стали связующим звеном всех помещенных на нем материалов, именно это обеспечит вам популярность. Иногда для удовлетворения клиента недостаточно только вашего товара, тогда следует позаботиться о том, чтобы обеспечить свой проект (сайт) *дополнительными товарами и услугами*. А так как большинство из них доступно в Сети, их даже не надо выдумывать — просто скооперируйтесь с их продавцом или владельцем.

Во-вторых, делайте **акцент на уникальности** вашего бизнеса, никому не нужны эпигоны: во что бы то ни стало выделитесь из «онлайн-толпы», найдите свою нишу обслуживания, и именно оригинальность поставьте во главу угла проекта.

В-третьих, поддерживайте максимально хорошие отношения с людьми. Именно на основе *доверия* должна быть построена ваша онлайн-деятельность. Поэтому вам понадобится *тематический список рассылок* (или издание электронного бюллетеня), *чат*, с помощью которого вы хотя бы иногда будете общаться с посетителями, развивать собственные программы электронного дилинга и франчайзинга, проводить круглые столы, отвечать на вопросы и т. п. Таким образом вокруг любого товара или услуги вы сможете собрать группу заинтересованных людей.

Теперь, после всех предварительных замечаний, самое время описать, в какое русло вы можете направить свою деятельность в Сети. Хочется особенно акцентировать ваше внимание на том, что это все всего лишь примеры, но при определенной настойчивости вам наверняка удастся превратить одну из этих идей в «живой источник» прибыли.

☞ **Виртуальное рекламное агентство.** Общеизвестно, что Интернет состоит из тысяч и миллионов сайтов и web-страниц: естественно, их владельцы заинтересованы в том, чтобы благодаря своим ресурсам получать дополнительные доходы. Налицо две стороны: те, кто готов размещать рекламу, и те, кто желает ее показать. Совершенно естественно, что рекламодателя интересует эффективность вложенных средств. Обеспечьте его эффективным инструментом рекламы, и он навеки ваш.

☞ **Обеспечение высокого траффика.** Раз в Сети существует много сайтов, соответственно, там есть место и конкуренции и, оказывается, борьба идет за нас, за посетителей. Вот она мысль, парящая в воздухе: а не создать ли вам службу, которая бы смогла обеспечить до 1000 web-серферов ежедневно. Гарантирую — от клиентов отбоя не будет. Только вначале испытайте свою методу на собственном сайте ☺.

☞ **Web-ассоциация.** Почему бы вам не предложить нескольким однопрофильным фирмам объединиться под «крышей» единого сайта? У них отпадет необходимость самостоятельно нести расходы на создание и содержание ресурса, при этом ежемесячные платежи на поддержку деятельности смогут составить приличные суммы.

☞ **Электронная документация.** В любой организации, государственной или частной, всегда существовал определенный документооборот. Если фирма работает в Интернете, ей понадобится перевести часть документов в электронный вид, например, рассылать своим подписчикам новости законодательства, спецдокументацию, схемы и инструктажи в виде электронных книг или *.exe файлов. Таким же образом (в виде электронной документации) можно продавать радиосхемы, техническую документацию, схемы и описания разлокировки сотовых телефонов, обучающую литературу по сборке и апгрейду компьютеров и т. д.

☞ **Информационная империя.** Если у вас накопился опыт в определенной области, возможно, вы даже стали экспертом — поделитесь своими знаниями, ведь е-книги, кассеты, видеокурсы, инструктажи наверняка будут интересны широкому кругу людей.

☞ **Виртуальные семинары и дистанционное обучение.** Если даже вы сами не сможете организовать семинары или обучать чему-то — помогите другим. Найдите организации, которые проводят семинары, обучают новым профессиям и т. п. Разошлите всем подписчикам необходимые пособия (в электронном виде) и, допустим, один раз в месяц проводите со всеми участниками «круглый стол».

☞ **Электронный дилинг и франчайзинг (affiliate).** Множество фирм и различных организаций открывают свои представительства в Сети, многие (если не сказать — все) из них желают наладить e-commerce. Организуйте он-лайн дилерский центр, где заинтересованные в продвижении своих товаров фирмы не только встретятся с дилерами (которые и будут этим заниматься), но и найдут определенные программные средства, необходимые для их деятельности.

☞ **Медицинское обслуживание.** Платные клиники всегда нуждаются в клиентах. Может быть, некоторые из них не прочь поместить о себе информацию в Сети. Оплатой вам могут стать проценты (комиссионные) или фиксированная ставка за каждого привлеченного клиента.

☞ **Экзамены, рефераты и дипломные.** Не забывайте о том, что можно создать своеобразный информационный банк для студентов различных вузов. Особенности вступительных экзаменов, сессии, рефераты, дипломные работы и многое другое — это же Клондайк!

☞ **SMS-пейджинг.** Развитие сотовой связи открывает множество новых возможностей и для вас. Организуйте службу подачи новостей, курса валют, погоды и другой специфической информации на сотовые телефоны посредством SMS. Сделайте переадресацию информации с e-mail на сотовый телефон и наоборот.

Вот только часть идей, которые можно воплотить в реальность. Конечно, следует и самому пофантазировать, думать и еще раз размышлять, ведь если волка ноги кормят, то вас — идеи. Во многом успех или провал вашей деятельности зависит от комплекса мер по раскрутке проекта. Причем раскрутка вышеприведенных задумок не требует каких-то особенных финансовых вливаний, а скорее рассчитана на достаточно частое присутствие в Сети и постоянные усилия по реализации задуманного. Возможно, на первых порах вас будет огорчать малодоходность предприятия — не отчаивайтесь, попробуйте найти несколько источников прибыли от использования вашего ресурса. Думаю, если вы хотите добиться успеха, вы должны научиться жить своей идеей! Так что долгих лет жизни!

P.S. Задать вопросы и выслать свои размышления по определенному вопросу можно непосредственно мне (**viacheslavb@yahoo.com**) или же, например, оформите ваши мысли в статью и присылайте в редакцию «Моего компьютера» (говорят, они ищут автора!).

Новостройка Sys Tray

Инна КАЛИНИНА

Представьте: сидите Вы дома за компьютером и занимаетесь важным делом. А тут вдруг заходит ближайший родственник и спрашивает, который час. Вы, будучи человеком воспитанным и интеллигентным, отвлекаетесь и под свои последние «виртуальные вздохи» отвечаете. Нет, Вы не связывались телепатически с Big Ben'ом и не звонили по 060, а просто взглянули в правый нижний угол монитора — как правило, системная панель (SysTray) находится именно там.

Определять время — далеко не единственная задача этой панели: на ней же уютно располагаются иконки различных приложений, индикатор языка, регулятор громкости, планировщик и т. д. Хотя я и не сторонник «замусоривания» SysTray'я, порой его очень удобно использовать в «корыстных» целях. Причина, которая вынудила лично меня к следующим действиям, — условная надежность MS Office 2000: в один прекрасный момент у меня «слетела» панель. Бежать за дисками настроения не было, вот и пришлось вспомнить основополагающий принцип рубрики «Очумелые ручки».

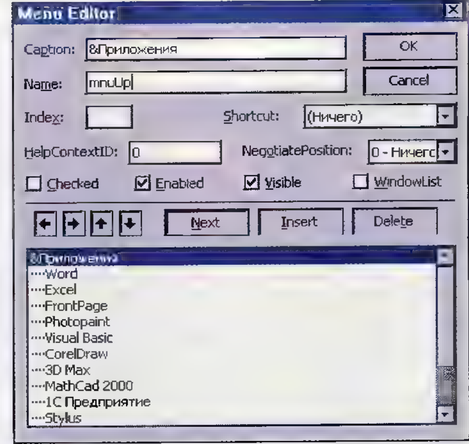
«Мудрить» будем, естественно, с помощью *VB (Visual Basic)*, стремительно набирающего обороты; также нам понадобятся дополнительные средства, расположенные на его диске. Выберите из каталога **\Common\Tools\VB\Unsupport\SysTray** на компакте проект **SysTray.vbp**. В окне исследователя программы откройте папку **Modules** и дважды щелкните на строке SysTray — модуль откроется в окне программы.

Если Вы внимательно присмотритесь к тексту кода в секции **Global Declarations** (англ. «глобальные объявления»), увидите несколько функций API, среди которых *CallWindowProc, GetWindowLong, Shell_NotifyIcon*. Именно они и отвечают за размещение значка программы на системной панели. Чтобы лучше понять код модуля, советую почитать комментарии к нему.

Когда Вы детально ознакомитесь с файлом, откомпилируйте его. В меню **«Файл»** выбираем **Make SysTray.ocx** и сохраняем его в каталог **C:\Windows\System**. Теперь, после того как мы получили необходимый элемент **ActiveX**, непосредственно приступайте к делу.



Запускаем VB и создаем стандартный тип проекта **Standard EXE**. Свойству **Name** формы задаем значение **frmMain**. Теперь щелкните правой мышкой на панели инструментов и выберите из контекстного меню команду **«Компоненты»**. Воспользовавшись кнопкой **Browse**, найдите **SysTray.ocx**, затем поместите его на форму, а Name задайте **clsSysTray**. Далее с помощью **TrayIcon** эле-



мента clsSysTray заменяем «кулинарную» иконку (по-моему, тостер) на более подходящую. Благодаря TrayTip'у можно внести всплывающую подсказку, саму программу называем **«Приложения»**.

Теперь создадим *меню* — именно оно и будет служить средством запуска приложений. Сама же форма в таком виде, как мы ее сейчас видим, после компиляции и запуска программы отображаться не будет.

Делаем **frmMain** активной и в меню **«Инструменты»** выбираем **«Редактор Меню»**. Здесь немного отойдем от стандартной схемы. Во-первых, в поле **Caption** вводим **«Приложения»** в **Name** — **mnuUp**. Во-вторых, **Next**, стрелочка, и по накатанной дорожке вносим названия всех приложений, которые Вы планируете запускать благодаря этой программе. В-третьих, в Caption вносим **«Закрыть»**, а в Name — **mnuClose**. Кроме того, при совпадении первых слов в именах приложений (Microsoft Word и Microsoft Excel) не забывайте про *Index*. Ведь при указании Name после стандартного «mnu» плюс Caption главного меню пишется первое слово из названия подменю.

Затем добавляем следующий фрагмент кода для активизации, открытия и закрытия меню программы **«Приложения»**.

```
Private Sub clsSysTray_MouseDown(Button As Integer, Id As Long)
If Button = 1 Then
PopupMenu mnuUp
End If
End Sub
Private Sub mnuUp_Click()
Load frmMain
End Sub
Private Sub mnuClose_Click()
Unload Me
Set frmMain = Nothing
End Sub
```

А в процедуру события **Load** формы добавляем:

```
Me.Hide
```

Простенько, но со вкусом.

Сам процесс (не путайте с подпрограммой) добавления кода для запуска каждого приложения абсолютно одинаков, меняется только адресная строка (месторасположение exe-файла какой-либо программы).

Для запуска, скажем, Visual Basic нам понадобится следующий фрагмент кода.

```
Private Sub mnuПриложения Visual_Click()
Dim rc As Single
rc = Shell("C:\Program Files\Microsoft Visual Studio\VB98\Vb6.exe", vbNormalFocus)
End Sub
```

Но для приложений в каталоге Windows, например, *«Блокнот»*, *«Калькулятор»*, *Explorer*, вместо полного адреса достаточно ввести название программы плюс расширение.

Таким вот образом у меня набежало где-то двенадцать запускаемых из меню программ. Безусловно, я добавляла не весь пакет Office, а только наиболее часто используемые программы (ну, и все остальные, без которых жизнь не так весела).

Теперь плавно переходим к компиляции проекта. Выполните команду **«Файл» — «Создать Приложения.exe»**. После создания программы добавьте ярлык в папку автозагрузки, после чего творение будет запускаться автоматически.

Какое же облегчение я испытала, когда после запуска собственного (!) программного продукта в SysTray появилась его иконка и мне больше не надо было сто раз в минуту открывать меню *«Пуск» — «Программы»* и т. д. Особы, настроенные более пессимистично, предложат вынести ярлыки на *«Рабочий стол»*. Но это так неудобно! Вновь начнется та же тягомотина, сворачивать и разворачивать уже запущенные программы, а как же экономия места на «Рабочем столе»? Порой за бесчисленным количеством иконок совсем не видно дивной красоты картинку, что, безусловно, плохо влияет на самочувствие пользователя. И хорошо, если печатаешь в одном Word, но когда ежедневно используемых программ набегает с дюжину, суток не хватит, чтобы со всем управиться.

Но теперь Вы вооружены знанием, как выходить из подобных критических ситуаций. Удачи Вам и Вашим машинам!



Perl'ы для веб-мастера

Евгений ГРИВАСТОВ tw@tv-gent.net

Программирование

(Продолжение. Начало в МК № 45 (2000))

Несколько счетчиков на одном скрипте

Итак, мы создали простейший счетчик, который обсчитывает количество заходов на страницу. Теперь давайте научим его считать заходы на разные страницы. Для этого каждой странице присвоим свой идентификатор и укажем его в качестве параметра при вызове скрипта. Т. е. если, например, идентификатор страницы будет «**first**», то URL вызова скрипта будет выглядеть следующим образом:

<!—#exec cgi="/cgi-bin/count.cgi?first" —>

Чтобы получить значение переданного в скрипт параметра, добавим строку:

$pageid=$ENV{'QUERY_STRING'};

— в начало скрипта (например, второй строкой). Таким образом в переменной *$pageid* у нас окажется значение *first*. В нашей директории *mystat* давайте создадим два пустых файла: **first.txt** и **firstip.txt**, — в первом будем хранить значение счетчика, а во втором — *IP*-адрес последнего засчитанного посетителя (не забудьте назначить обоим файлам права доступа *666*). Теперь осталось научить наш счетчик записывать данные в нужные файлы. Для этого изменим значение двух переменных:

$namefile="/home2/your_domen/public_html/mystat/" . $pageid . ".txt";

$nameipfile="/home2/your_domen/public_html/mystat/" . $pageid . "ip.txt";

Знак «**.**» (точка) означает соединение строк. Т. е. при значении переменной *$pageid="first"* в переменной *$namefile* получим значение «*/home2/your_domen/public_html/mystat/first.txt*», а в переменной *$nameipfile* — значение «*/home2/your_domen/public_html/mystat/firstip.txt*». Таким образом, если теперь мы захотим для другой нашей страницы создать счетчик с идентификатором **second**, достаточно будет создать в директории *mystat* два файла — **second.txt** и **secondip.txt** — и вставить в страницу код вызова скрипта с означением **second** в качестве параметра:

<!—#exec cgi="/cgi-bin/count.cgi?second"—>

Повышение безопасности и автоматизация добавления новых счетчиков

Настало время подумать немного и о секьюрити нашего скрипта. Давайте для начала научим его хотя бы проверять, с какой страницы он вызван. И если вызов пришел не с родной страницы — просто завершать работу программы.

Прежде всего нам понадобится еще один файл, в котором будем хранить идентификаторы счетчиков, URL'ы страниц, на которых счетчики расположены, и имена файлов, имеющих отношение к счетчикам. Назовем его **counters.txt**, поместим в директорию *mystat* и присвоим права доступа *666*. Формат хранимых данных будет следующий:

идентификатор_счетчика|url_страницы|имя_файла_счетчика|имя_файла_последнего_IP

В одной строке — данные по одному счетчику, разделенные символом «|».

Давайте для начала создадим скрипт, ко-

торый поможет нам легко через веб-форму добавлять новые счетчики. Создаем файл

```
#!/usr/bin/perl
$namefile="/home2/your_domen/public_html/mystat/counters.txt";
&GetFormInput;
$countid=$field{"countid"};
$url=$field{"url"};
$countfile=$field{"countfile"};
$countipfile=$field{"countipfile"};
open(FILE, ">>$namefile");
print FILE $countid.'|'.$url.'|'.$countfile.'|'.$countipfile."\n";
close(FILE);
exit;
sub GetFormInput {
    (*fval) = @_ if @_ ;
    local ($buf);
    if ($ENV{'REQUEST_METHOD'} eq 'POST') {
        read(STDIN,$buf,$ENV{'CONTENT_LENGTH'});
    }
    else {$buf=$ENV{'QUERY_STRING'};
    }
    if ($buf eq "") {return 0}
    else {
        @fval=split(/&/,$buf);
        foreach $i (0 .. $#fval){
            ($name,$val)=split (/=/,$fval[$i],2);
            $val=~tr/+/ /;
            $val=~ s/%(..)/pack("c",hex($1))/ge;
            $name=~tr/+/ /;
            $name=~ s/%(..)/pack("c",hex($1))/ge;
            if (!defined($field{$name})) {$field{$name}=$val}
            else {$field{$name} .= ",$val"}
        }
    }
return 1;
}
```

Рис. 1

addcount.cgi со следующим кодом (рис. 1),

Здесь мы столкнулись с новым понятием — подпрограмма. Это то же самое, что в других языках программирования именуется «функцией» или «процедурой». Объявляется подпрограмма с помощью ключевого слова **sub**. В нашем случае это объявление выглядит как **sub GetFormInput**. Далее в фигурных скобках идет собственно тело подпрограммы. Используемая в этом скрипте подпрограмма разбирает значения полей запроса, полученных от *HTML*-формы. Вы можете использовать ее в других своих скриптах, взаимодействующих с *HTML*-формами. Вызывается эта подпрограмма в нашем скрипте с помощью строки:

&GetFormInput;

В результате ее работы создается *хэш* **%field**. Хэш — это своеобразный список, в данном случае содержащий значения полученных из *HTML*-формы полей, связанные с их именами по принципу «имя = значение». Доступ к элементам хэша осуществляется таким образом: **$hash{$key}=$value** (в этом примере мы ассоциируем с ключом *$key* значение *$value*). Имя хэш-переменной начинается со знака «**%**» (процент) — **%hash**.

Такое обращение к хэшу используется, когда надо обратиться ко всему хэшу целиком. Чтобы получить значение, ассоциированное с ключом *$key*, надо обратиться к хэшу следующим образом: **$hash{$key}**.

Что делается внутри подпрограммы *GetFormInput*, мы пока разбирать не будем, чтобы не удаляться от темы нашего разговора.

Итак, что делает наш скрипт. Прежде всего, помещается в переменную *$namefile* путь к файлу **counters.txt**. Далее идет вызов подпрограммы *GetFormInput*, в результате которой у нас появляется хэш *%field*, содержащий названия и значения полей, полученных от *HTML*-формы. Поместим эти значения в соответствующие переменные (**$countid**, **$url**, **$countfile**, **$countipfile**). После этого мы открываем файл **counters.txt** для добавления в него записей (символы «**>>**») и записываем туда новую строку, содержащую нужные нам значения. Завершаем работу скрипта.

Для работы с вновь созданным скриптом сделаем небольшую *HTML*-форму. Код ее будет выглядеть так (рис. 2).

Здесь значение **http://your_domen.com/cgi-bin/addcount.cgi** — это URL вызова скрипта. Осталось научить наш скрипт самостоятельно создавать файлы нового счетчика. Для этого добавим в скрипт (перед строкой *exit;*) следующие строки:

$dir="/home2/your_domen/public_html/mystat/";
open(FILE, ">dircountfile");
close(FILE);
open(FILE, ">dircountipfile");

```
<form action="http://your_domen.com/cgi-bin/addcount.cgi" method="post">
ID счетчика: <input type="text" name="countid" size="20"><br>
URL страницы: <input type="text" name="url" size="20"><br>
Название файла счетчика: <input type="text" name="countfile" size="20"><br>
Название файла с последним IP: <input type="text" name="countipfile" size="20"><br>
<input type="submit"  value="Создать счетчик">
</form>
```

Рис. 2

close(FILE);
chmod (0666, dircountfile, dircountipfile);

В переменную *$dir* помещаем путь к директории, где будут лежать файлы. После этого создаем оба файла (если они уже существуют, то будут очищены) и устанавливаем для них права доступа *666* (возможность чтения и записи).

Осталось научить наш счетчик использовать информацию, помещенную в файл **counters.txt**. Модернизируем его следующим образом (рис. 3).

Примечание: в слове «METKA» использованы только английские символы!

Фактически изменению подверглась только первая половина скрипта. Получив из запроса значение ID счетчика, URL страницы, с которой счетчик был вызван, и *IP*-адрес посетителя, мы перебираем строки в файле **counters.txt**, пока не найдем строку с данными ID нашего счетчика. Для этого сначала у прочитанной из файла строки удаляется конечный символ перевода строки (команда *chomp($stroka)*), потом строка разбивается на четыре значения с помощью команды *split* (указав в качестве разделителя символ «|»). Как только мы находим строку со значением ID, совпадающим с полученным в качестве параметра, цикл завершается командой *last*. Далее проверяем: если URL страницы, вызвавшей счетчик, не совпадает с URL'ом, закрепленным за счетчи-

```
#!/usr/bin/perl
$pageid=$ENV{'QUERY_STRING'};
$ip=$ENV{"REMOTE_ADDR"};
$ref=$ENV{"HTTP_REFERER"};
$countersfile="/home2/your_domen/public_html/mystat/counters.txt";
open (IPFILE, "$countersfile");
METKA: while ($stroka=<IPFILE>) {
chomp($stroka);
($countid, $url, $countfile, $countipfile)=split(/|/,$stroka);
last METKA if ($countid eq $pageid);
}
close(IPFILE);
exit if ($url ne $ref);
$namefile="/home2/your_domen/public_html/mystat/".$countfile;
$nameipfile="/home2/your_domen/public_html/mystat/".$countipfile;
open (IPFILE, "$nameipfile"); $ipold = <IPFILE>; close(IPFILE);
chomp ($ipold);
if ($ipold eq $ip) {exit}
open (IPFILE, ">$nameipfile"); print IPFILE "$ip"; close(IPFILE);
open (COUNTFILE, "+<$namefile"); flock (COUNTFILE,2);
$count =readline(*COUNTFILE);
chomp ($count); $count=$count+1;
seek (COUNTFILE,0,0); truncate(COUNTFILE,0);
print COUNTFILE "$count";
close(COUNTFILE);
print "Content-Type: text/html\n\n";
print "$count";
exit;
```

Рис. 3

ком, — просто завершаем работу скрипта. После этого работа продолжается так же, как и ранее.

Теперь мы можем создавать новые счетчики через web-форму, вести обсчет нескольких страниц нашего сервера. Прекрасная возможность сделать что-то вроде рейтинга страниц своего сайта. Почему только своего? Это связано с тем, что вызов счетчика и вставка результата его работы в страницу происходит с использованием *SSI*. Несколько позже мы научим его работать и с другими серверами. А пока — займемся страницами собственного сервера. Сделаем это с помощью простого скрипта (рис. 4).

```
#!/usr/bin/perl

$countersfile="/home2/your_domen/public_html/mystat/counters.txt";
open (IPFILE, "$countersfile");
while ($stroka=<IPFILE>) {
chomp($stroka);
($countid, $url, $countfile, $countipfile)=split(/|/,$stroka);
$namefile="/home2/your_domen/public_html/mystat/".$countfile;
open (COUNTFILE, "$namefile");
$reiting{$url}=readline(*COUNTFILE);
close(COUNTFILE);
}
close(IPFILE);
print "Content-Type: text/html\n\n";
foreach $url (sort keys %reiting) {
print "$url => $reiting{$url}<br>";
}
exit;
```

Рис. 4

В этом скрипте, по сравнению с описанным ранее, не используется практически ничего нового. Разве что способ перебора хэша и сортировки его элементов. В качестве ключей в хэше используем URL'ы страниц. Функция *keys* выделяет ключи хэша в отдельный массив, который мы сортируем с помощью функции *sort* и перебираем по очереди его элементы в цикле *foreach*, присваивая значения переменной *$url*.

Поместите этот скрипт в директорию *cgi-bin* сервера (не забудьте — в режиме *ASCII*!!!), назначим ему права *755* и вызовем через браузер (набрав URL скрипта). В результате, если у вас уже заведено несколько счетчиков для нескольких страниц, вы увидите список страниц со значениями счетчика для каждой из них.

Соберем статистику

При вызове скрипта браузер передает ему, кроме явно заданных нами параметров, еще кое-какую служебную информацию. Кое-что из этих данных мы уже использовали (*$ENV{'QUERY_STRING'}*, *$ENV{"REMOTE_ADDR"}*, *$ENV{"HTTP_REFERER"}*). Разберем, что все это означает.

QUERY_STRING — строка параметров, передаваемых в составе URL.

REMOTE_ADDR — *IP*-адрес агента, выполнившего запрос. Это может быть как адрес клиента, так и адрес proxy или любого другого промежуточного объекта соединения.

HTTP_REFERER — содержит значение поля *«Referer:»* заголовка запроса.

А вот эти значения мы еще не трогали, но они могут нам пригодиться для статистики посещений:

REMOTE_HOST — доменное имя агента, выполнившего запрос (если такого имени нет, то переменная содержит то же значение, что и *REMOTE_ADDR*);

HTTP_USER_AGENT — информация о браузере, обычно содержит его название и версию.

Давайте будем собирать статистику по каждому счетчику в отдельных файлах. Для начала добавим еще одно поле в *HTML*-форму нового счетчика, включив в нее следующую строку:

**Название файла статистики: <input type="text" name="countstatfile" size="20">
**

Теперь немного изменим скрипт, создающий новый счетчик (**addcount.cgi**), следующим образом:

после строки

$countipfile=$field{"countipfile"};

добавим строку

$countstatfile=$field{"countstatfile"};

Теперь после строк

open(FILE, ">dircountipfile");
close(FILE);

добавим строки

open(FILE, ">dircountstatfile");
close(FILE);

и изменим строку

chmod (0666, dircountfile, dircountipfile);

следующим образом:

chmod (0666, dircountfile, dircountipfile, dircountstatfile);

Строка же

print FILE $countid.'|'.$url.'|'.$countfile.'|'.$countipfile."\n";

теперь будет выглядеть так:

print FILE $countid.'|'.$url.'|'.$countfile.'|'.$countipfile.'|'.$countstatfile."\n";

Осталось модифицировать собственно скрипт счетчика, чтобы он заполнял файлы статистики соответственной информацией:

строку

($countid, $url, $countfile, $countipfile)=split (/|/,$stroka);

сделаем такой:

($countid, $url, $countfile, $countipfile, $countstatfile)= split(/|/,$stroka);

— и после строк

open (IPFILE, "$nameipfile");
print IPFILE "$ip";
close(IPFILE);

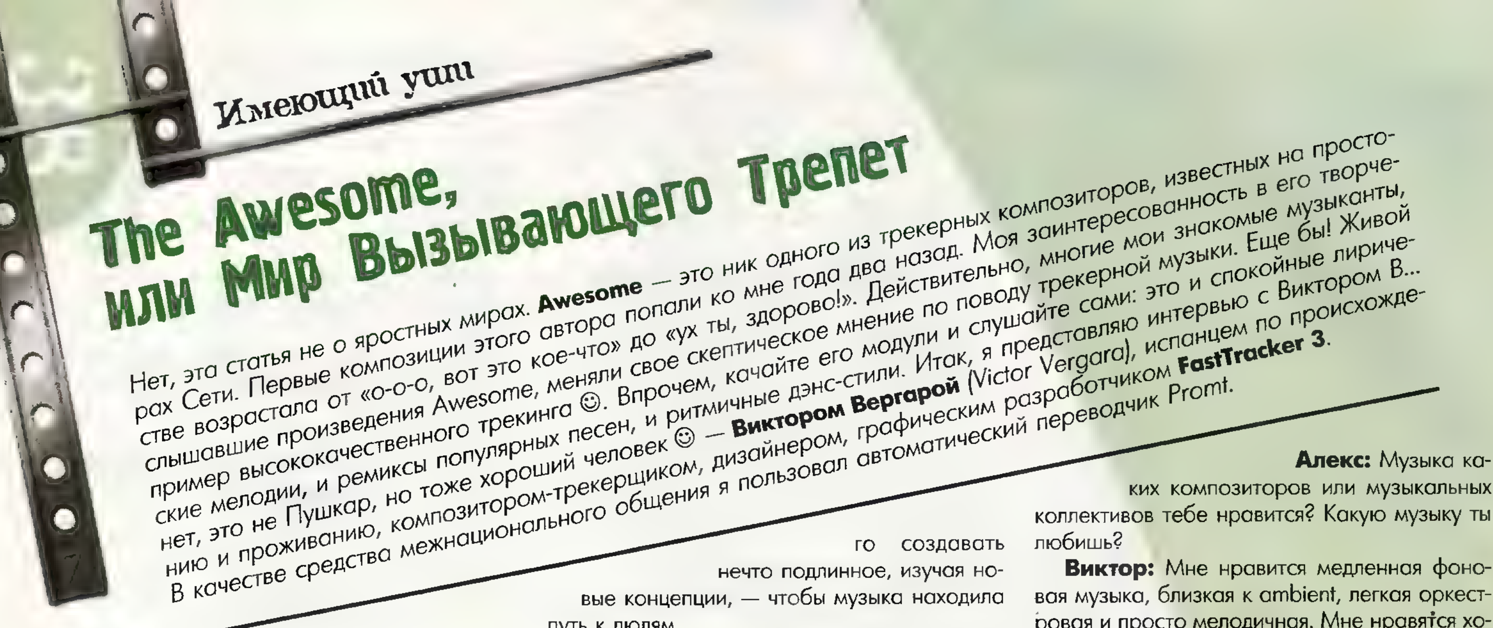
добавим следующие строки:

$namestatfile="/home2/your_domen/public_html/mystat/". $countstatfile;
open (STATFILE, ">>$namestatfile");
print STATFILE "$ENV{'REMOTE_HOST'} |$ENV{'HTTP_USER_AGENT'}";
close(STATFILE);

Теперь наш скрипт будет не только считать заходы, но и по каждому учтенному заходу записывать в файл статистики хост или *IP*-адрес посетителя и тип его браузера.

Как просмотреть собранную статистику, мы рассмотрим в следующий раз. Также разберем процесс создания не менее (а возможно, даже и более) нужных серверу гостевых книг и конференций. К счетчикам и статистике мы еще вернемся, но попозже, чтобы рассмотреть более защищенные варианты, а заодно и способы сбора максимального количества статистической информации, отображения счетчика в виде картинки и организации собственного рейтинга сайтов.

(Продолжение следует)



The Awesome, или Мир Вызывающего Трепет

Нет, эта статья не о яростных мирах. **Awesome** — это ник одного из трекерных композиторов, известных на просторах Сети. Первые композиции этого автора попали ко мне года два назад. Моя заинтересованность в его творчестве возрастала от «о-о-о, вот это кое-что» до «ух ты, здорово!». Действительно, многие мои знакомые музыканты, слышавшие произведения Awesome, меняли свое скептическое мнение по поводу трекерной музыки. Еще бы! Живой пример высококачественного трекинга ☺. Впрочем, качайте его модули и слушайте сами: это и спокойные лирические мелодии, и ремиксы популярных песен, и ритмичные дэнс-стили. Итак, я представляю интервью с Виктором В... нет, это не Пушкар, но тоже хороший человек ☺ — **Виктором Вергарой** (Victor Vergara), испанцем по происхождению и проживанию, композитором-трекерщиком, дизайнером, графическим разработчиком **FastTracker 3**. В качестве средства межнационального общения я пользовал автоматический переводчик Promt.

Интервью Александра Штанько с одним из главных трекерных маньяков. В общеиспанском и даже мировом масштабе.

Алекс: Как долго ты занимаешься музыкой, в частности трекерной? Как все началось?

Виктор: Ну, впервые я открыл для себя трекерную музыку, имея в наличии встроенный PC-speaker и демо-версию древней программы *Tetra composer.* Мне полюбился модуль по созданию эффекта эха в той «демке», и я начал искать другую музыку этого типа. Затем в течение нескольких месяцев один мой друг, у которого был компьютер «Амига», десятками поставлял мне крутые музыкальные модули. Когда же я наконец достал себе редактор модулей на PC, я попытался писать собственную музыку, и уже с самого начала это занятие просто затянуло меня... Серьезно я воспринял это лишь три года спустя, когда появился *Scream Tracker 3.* Тогда я обнаружил, что могу писать вещи, которые нравятся очень многим. Это дало мне силы посвятить тысячи часов своего времени совершенствованию моих музыкальных навыков.

Алекс: Есть ли у тебя какое-нибудь музыкальное образование, и помогает ли оно тебе в твоей работе?

Виктор: К сожалению, я нигде не получал музыкального образования. Ну, разве что в школе, на очень низком уровне (нотная грамота и музыкальные ключи). Я сознаю, что многое упустил, поскольку я знаю, что теперь это бы мне помогло. Проблема в том, что сегодня я слишком занят, чтобы серьезно изучать теорию музыки. Ну, может быть, когда-нибудь...

Алекс: Играешь ли ты на каком-нибудь музыкальном инструменте?

Виктор: Нет, с самого начала я использовал только свою писюшную клаву, так что на настоящем клавишном инструменте я начинаю учиться играть только сейчас.

Алекс: Что для тебя важнее всего в творчестве?

Виктор: Ну, на мой взгляд, самое важное — это постараться найти звучание, которое как можно бы резче отличалось от звучания прочих исполнителей. В Испании 95 % композиторов-трекерщиков создают «евроданс», «данс» и «транс». Я иду собственным путем и создаю музыку, которую легко отличить от остальных, я попытался выйти на пределы возможного в трекерной музыке, чтобы добиться наилучшего звучания. Я считаю, что лучше всего создавать нечто подлинное, изучая новые концепции, — чтобы музыка находила путь к людям.

Алекс: Какими ты пользуешься средствами для создания и редактирования звука?

Виктор: На протяжении многих лет это было моим больным местом. За последние годы я изучил массу специального софта, но в начале я не знал ничего. Поэтому я никогда не вносил изменения целиком во всю песню... Я, бывало, использовал рипнутые (т. е. вынутые из чужих треков) самплы — понятно, после получения на это разрешения. И видоизменял в них [illegible]



[illegible] **Виктор:** Хе-хе-хе. К сож[illegible] лучшие мелодии, у меня [illegible] с простенькой Sound Bla[illegible]Pro. [illegible] ше было невозможно).

Алекс: На какой машине ты сейчас работаешь?

Виктор: Конфигурация, на которой я работаю сейчас (пока не апгрейдился — ☹), — *Pentium 3 733*, 128 Мб RAM, карточка *AWE 64*, крутая мышь и клава, 17'' монитор, CD и CD-RW. Все мои работы сделаны только на этом.

Прим. Виктора В., который из Киева. Однако... На такой тачке и юзать древнюю бытовую звуковушку. Как будто едет танк, а из люка высовывается человек и начинает палить из винтовки (да простят меня господа военные за сравнение)... Т. е. наш испанский коллега мог бы и чего посерьезней приобрести. Музыка его вполне достойна профессиональных конверторов.

Алекс: Среди музыкантов, использующих в работе различное оборудование, часто возникают горячие споры: Что лучше в редактировании музыки: применение *MIDI*-устройств или трекинг? Что ты скажешь на это счет?

Виктор: Прости, но я ничего не знаю о применении MIDI в создании профессиональной музыки. Я лишь начинаю в этом разбираться.

Алекс: Не хотел бы ты в ближайшем будущем поработать с другими редакторами типа *ModPlug Tracker, Buzz, Impulse Tracker* или еще чем-то другим?

Виктор: Я собираюсь работать с *Fast Tracker 3.* Ничего больше.

Алекс: Музыка каких композиторов или музыкальных коллективов тебе нравится? Какую музыку ты любишь?

Виктор: Мне нравится медленная фоновая музыка, близкая к ambient, легкая оркестровая и просто мелодичная. Мне нравятся хорошие танцевальные мелодии, древние кельтские (celtic), хорошие песни о любви и простая ритмичная музыка. От трекерщика требуются разносторонние способности и интересы; наиболее важным я считаю конечный результат — музыкальное произведение. Мне не нравятся отдельные замкнутые на себя стили, жесткие, тяжелые и нетанцевальные мелодии.

Алекс: Бывали ли случаи присваивания кем-либо твоих произведений или какого-нибудь не санкционированного тобой их использования в коммерческих целях? Как ты относишься к подобным вещам?

Виктор: Не могу сказать, чтобы со мной такое случалось до настоящего времени. Однако у некоторых моих друзей был подобный неприятный опыт. Я думаю, что этот народ — «suck». Что еще тут можно сказать?

Алекс: Твои последние произведения звучат довольно профессионально даже в трекере, что является высшим пилотажем для трекерного композитора. Как долго ты к этому шел? Можешь ли ты дать несколько советов для начинающего трекерного композитора?

Виктор: Навыки приходят с практикой. С каждым новым треком, с каждой новой написанной песней, с каждым новым прослушиванием музыки других исполнителей ты узнаешь новые идеи и концепции для создания следующей песни. Я считаю, что лучший путь для изучения новых приемов — это собрать несколько сот музыкальных модулей и учиться у их авторов. Изучай их технику: и то, как они используют самплы, и как формируют структуру композиции. Это хороший путь для освоения нового.

Алекс: А где ты берешь такие чудные самплы? Они у тебя под рукой или их приходится долго искать?

Виктор: У меня есть библиотека из более чем 20 тысяч музыкальных модулей, из большинства из них я набрал себе самплов. Поэтому у меня весьма неплохая библиотека звуков. Я бы не знал, где мне найти больше самплов, если бы у меня не было этих каталогов... *Appart* из **Maz-sound.com**. Я думаю, что у него лучшее собрание самплов.

Алекс: Насколько мне известно, твои творческие шаги не ограничиваются только музыкальным творчеством. У тебя есть работы в сфере компьютерной графики. Существуют ли какие-нибудь игровые проекты, в которых ты принимал участие?

Виктор: Будучи главным дизайнером игровой группы *Exelweiss*, я занимаюсь графи-

кой в проектах, которые представлены в нескольких странах. Надеюсь, со временем они станут широко известны. Игры *Sleep Walker* («Лунатик»), *Beach Head 2000* («Пляжная Голова 2000»), *The Fugitive and Flop* («Беглец и Флоп»). В этих играх встречается моя графика. Я выиграл несколько призов на испанских выставках как дизайнер графики и в настоящее время работаю арт-директором в одном web-дизайнерском агентстве. В основном, работаю с флэшем.

Алекс: Одна из твоих композиций, *«News-A-Tronic»*, использовалась (используется?) в телепрограмме. О чем эта телепрограмма, и как так получилось?

Виктор: Мой друг спросил меня, нельзя ли использовать ее в анимационной телезаставке программы новостей. Я дал ему свое согласие.

Алекс: А откуда появился ник «Awesome»? Это связанно как-то с «dr. Awesome»?

Виктор: Нет, это не так. Это невеселая история. Когда я начал заниматься трекерной музыкой и должен был придумать для себя новое имя, я открыл свой английский словарь и начал там искать. Найдя слово «awesome» («великий и ужасный», «вызывающий благоговейный трепет» — *прим. переводчика*), я решил, что по смыслу оно близко к «свирепый, мрачный, ужасный». Мне хотелось подобрать слово с крутым смыслом. Много лет спустя я обнаружил, что это слово иногда имеет совершенно отличное от моего значение: многие люди думали, что, вводя свой IRC, я как бы говорил: «Привет, я крутой». Но истинное значение я понял только три года спустя. Я нашел dr. Awesome спустя два года после получения своего ника. Я никогда не думал, что он был тем, кем он был, пока не получил его первые модули... Они мне даже не понравились, поэтому я решил, что он — всего лишь еще один крекер без идей. Я был не прав, конечно.

Алекс: Сколько времени у тебя уходит на каждую композицию?

Виктор: У каждой песни — своя история, настроение и источник вдохновения. Иногда идея бывает настолько ясной, что пишу, не останавливаясь, пару ночей. Иногда расплывчатой — складываю в папку «неоконченное» и через месяц-два возвращаюсь. Так я пишу свои худшие вещи ☺.

Алекс: Кто или что вдохновляет тебя? Друзья, родственники или, возможно, сочинения других авторов, фильмы?

Виктор: Любая музыка, которую я слушаю и люблю, является для меня источником вдохновения. Как и в случае с графикой, я — эклектик, я всегда извлекаю свою маленькую изюминку из всего, что я слушаю или вижу, чтобы затем в своем уме составить композицию и в дальнейшем написать хорошую песню. Что касается песен о любви, то моя девушка для меня — единственный источник вдохновения.. Многое значит — создать правильную атмосферу. Когда я пишу звуковое оформление, я думаю об окружении, которое я хочу вдохновить своей музыкой, и пытаюсь подобрать такую музыку, которая бы подошла к данному случаю.

Алекс: Одна из первых твоих композиций, попавших ко мне, была *«World of Voices»* («Мир голосов»). Композиция очень забавная, сделана на 100 % из голосовых самплов. Как часто тебе приходилось участвовать в подобных совместных проектах — или это единичный случай? С какими композиторами трекерной сцены ты сотрудничаешь или хорошо знаком?

Виктор: Да, эта песня была составлена из одних голосов... Наяд, и я смеялся часами, пока делал ее. Я написал несколько песен с различными артистами, такими как *Серхио Диджей* (Sergio Dj) и недавно — *Ксерхес* (Xerxes). Но сольная работа меня радует больше.

Алекс: А где хранится твоя музыка? Может быть, есть желание создать новый ресурс, для лучших из лучших?

Виктор: Ну у тебя и английский! Хуже моего! ☺ хоть такое и сложно представить. Такие ресурсы уже есть. Только чем популярнее они становятся, тем больше народу там выкладывается, поэтому туда попадает сам понимаешь что... Мои любимые трекерные сборники — компакт-диски серии *buying dreams#x*. Сам же я полностью выкладываюсь на ресурсе **ftp.scene.org/pub/music/artists/awesome**, еще я пользуюсь базой данных *Traxinspace* (**www.traxinspace.com**) — там бывает много народу. Часть композиций попала на **www.mp3.com**, набери там мое имя — и они появятся. Моя теперешняя страничка **http://awesome.planet-d.net** включает в себя много музыки, графики и анимации для приятного времяпрепровождения. Она скоро переедет на **www.awezoom.com**.

Алекс: На сайте **http://www.modarchive.com** твоим композициям поставлен самый высокий балл. Как ты относишься к сопутствующей тебе славе?

Виктор: Я не понял этот вопрос! ☺ (Наверное, Алекс слегка загнул; скорее — широкая известность в узких кругах — *прим. переводчика*).

Уголок полиглота

Promt как средство межнационального общения.

Поскольку мои познания в иноземных языках ограничены стандартным анкетным: «немецкий со словарем ☺», — то общение происходило по алгоритму: русский-PROMT(рус.-англ.)-PROMT (англ.-рус.) для проверки. Если смысл не страдал, то перевод считался удачным (все же мой брат умудрялся выудить кучу ошибок и, повздыхав, мол, «Саня, учи английский», давал добро).

Но интересно то, что народ из-за бугра все хорошо понимает, хотя дальнейшая цепочка

ратно, — мне неизвестна. Но комментарии переводчика *Бориса Демина* (special ему thanks) возникли следующие: «Саша, еще раз пропостарайся писать понятно. Я разбираюсь с трудом, а как они это делают у себя в Испании, я даже не догадываюсь. Кстати, я заметил, что тебе пишет (или переводит написанное) не один человек. Стиль и количество ошибок в тексте порой сильно отличаются». ☺

Выход из уголка полиглота

Алекс: Каким тебе видится твое ближайшее будущее как музыканта? Возможен ли выпуск твоего собственного компакта? Над чем работаешь в последнее время?

Виктор: Я ожидаю появления *Fast-Tracker 3*, чтобы продолжить написание некоторых своих новых песен... Возможно, я выпущу компакт со своей лучшей музыкой и этими самыми песнями...

Алекс: А правда, что ты являешься разработчиком графической оболочки Fast Tracker 3? Я с нетерпением жду появл[illegible] этого [illegible]

Виктор: Да, я помог моему другу *«Baktery»* с дизайном, и его веб-страницу делал тоже я. Остальная работа — его. Он остановится только тогда, когда станет считать FT3 совершенным продуктом. Надеюсь, это будет скоро ☺.

(*Прим. Алекса:* Наш герой более чем скромен: о том, что он лично участвует в разработке Fast Tracker 3, я совершенно случайно узнал из других источников).

Алекс: Чем занимаешься в свободное время, кроме компьютера?

Виктор: Хм-м... кроме компьютера? Помимо времени, проводимого с моей девушкой и друзьями, и походов в кино, я не занят больше ничем другим.

Алекс: Что ты слышал об Украине и других странах бывшего СССР?

Виктор: Мне приходило оттуда несколько писем. И я знаю то, что я вижу по телевидению. Надеюсь, что у вас не так плохо, как кажется отсюда.

Алекс: Чего бы ты пожелал нашим читателям?

Виктор: Пожалуйста, посещайте почаще мою теперешнюю web-страничку (**http://awesome.planet-d.net**). Потому что на ней можно будет найти массу интересного материала от меня. И продолжайте практиковаться, если вы хотите создавать хорошую музыку. Практика — ключ к мастерству.

Благодарность Борису Демину за техническую поддержку.

Рунная мясорубка

Том/DOC/КЕРТИС

В Мидгарде было неспокойно. То есть спокойно там на самом деле никогда не было — войны, набеги, сожженные города — но с тех пор, как Один заточил в темницу хитроумного Локи, а рать богов одержала победу над гигантами, начали происходить необъяснимые и непонятные вещи... Каждый викинг знает, что однажды наступит последняя битва — Рагнарок, в которой решится судьба этого мира. Чтобы отсрочить ее начало, и были поставлены Рунные камни, надежда и защита всех живущих в Мидгарде — мире людей. А дабы никто не попытался эти камни разрушить, лучшие из викингов становились их охранниками и защитниками... Но в последнее время кто-то начал нападать на деревни, в которых стояли камни, и сжигать их дотла, убивая детей, женщин и стариков, что даже с точки зрения викингов, пожалуй, слишком... Кто же этот неизвестный враг, пытающийся ослабить силу богов и приблизить Последнюю Битву? Ответ на этот вопрос вам предстоит найти, если вы собираетесь погрузиться в мир скандинавских мифов, мир богов и героев — мир Руны...

Системные требования: Pentium 166, RAM 32 Мб, 3D-акселератор.

Меч или рейл?

Не знаю, относите ли вы себя к любителям 3D-шутеров, — лично я себя к таковым отношу. Стоит в этом жанре появиться какой-нибудь новинке, я тут же сажусь в нее играть... И вот передо мной лежит «Rune» — игра, которую я ждал, терзая себя всевозможными сомнениями. Да, с одной стороны,



мифология скандинавов, к которой я с детства неравнодушен, плюс великолепный движок (верю: движок-то Анрыловский), красивейшие скриншоты и куча обещаний в придачу. Но... Вспомните, сколько уже раз нас с вами обманывали — обещали НЕЧТО, а получали... Ничего хорошего не получали. Это раз. Во-вторых, как ни крути, а «Руна» все-таки не шутер — скорее уж, 3D-экшн. Ну скажите мне, какой может быть шутер без стреляющего оружия? Мечи, топоры — файтинг какой-то получается! Хотя, конечно, прецеденты были — точнее, были попытки, но всякий раз создатели скатывались в результате к лукам, арбалетам и стреляющей магии...

Поначалу игра меня не особо впечатлила: ну да, как и обещано, отличная графика, прикольный сюжет, скелетная анимация, хорошая музыка... Ну и что? Более того, чем-то мне это все напомнило *Лару Крофт*, к поклонникам которой я себя никоим образом не отношу... Так неужели нас опять обманули? Давайте попробуем разобраться вместе...

I'm too young to die...

Итак, вы — молодой викинг *Рагнар*, только что прошедший посвящение в воины. Впору бы, по викингскому обычаю, напиться и начать метать топоры в дверь, предварительно привязав к ней какую-нибудь девушку. Но вместо этого вы получаете сообщение о нападении на соседнюю деревню... Понятно, тут уже не до праздника: вы вместе со своими друзьями-воинами спешите на помощь соседям. Правда, до соседей ваш *Драккар* так и не доберется, поскольку в море вы встретите того, кого ищете (то бишь того, кто стоит за набегами), — приспешника Локи *Конрака*. А чтобы зря не тупить свой топор о ваши щиты, он попросту топит ваш корабль — вместе с вами, естественно... Вот и все вступление. Как говорится, жили они счастливо и умерли вместе в один день.

Ну, понятно, что закончиться на этом все не может, иначе игры не будет. И вот, когда вы уже бредете к Валгалле, чтобы отметить со своими предками совершеннолетие, Один хватает вас за шкирку и возвращает на грешную землю, пардон, в море — для выполнения особо секретной и важной миссии. Правда, то ли по ошибке, то ли из-за нехватки сил, но сразу в мир людей вас доставить он не может. Так что придется начать свой путь из мира подземного и постепенно подняться в мир людей, пройдя еще через несколько не очень приятных миров (в мифологии викингов их насчитывается аж девять). Ясное дело, для этого вам потребуется оружие, которое вы будете собирать в процессе, так сказать, экскурсии.

Такая вот завязочка...

Руны разные нужны...

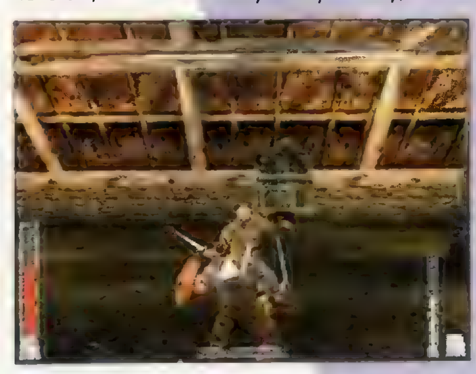
Скажите мне, какая может быть мифология без магии? Правильно, никакой. Вот и здесь в качестве магических артефактов представлены рунные камни — то есть, попросту говоря, куски булыжника с нанесенными на них непонятными знаками. Зачем они нужны? Сейчас объясню, но сначала давайте посмотрим, какое создатели предлагают нам оружие.

В Руне существует всего-навсего три типа оружия — мечи, топоры и молоты. Мало? Мало. Но в каждом типе существует пять



разновидностей — итого 15... Это уже что-то!

Меч — самый легкий и, естественно, самый быстрый вид вооружения. Чтобы мы не ломали себе головы над вопросом, какой из мечей круче, создатели предложили простую схему — чем больше, тем лучше. Меч — очень полезное и достаточно мощное оружие, сочетающее в себе как убойную силу, так и



скорость. К тому же в игре вам будут встречаться монстры, которые заставят вас почувствовать себя Дунканом МакЛаудом: они ни за что не согласятся умереть, пока вы не отрубите им голову. Пригодится меч и тогда, когда враги окружат вас со всех сторон, — вы можете превратиться в этакую живую мельницу, валя всех вокруг...

Далее идут *топоры* — от маленьких, которые удобно кидать в противника, до огромных, с вас размером. Конечно, они гораздо тяжелее мечей, поэтому ими так запросто не помашешь, но когда перед вами один противник, но в хорошей броне — топор способен разрубить его на части...

И наконец — *молоты*... Признаться, сначала молот мне не слишком понравился — да, огромный, да, сила удара страшная, но до чего медленный — противник с мечом раз пять успеет вас на салат нашинковать, пока вы его один раз саданете. Но после того, как я поиграл в мультиплейер, к молоту я начал относиться с большим уважением — если его правильно использовать вместе с рунами, то это страшная штука, своей убойной силой вполне компенсирующая медлительность...

Вот мы и дошли до магической составляющей игры — до рун. Их четыре вида — *руны здоровья* (местный вариант мегахелса), *руны полной и малой силы* и, наконец, *руна ярости* — этакая смесь квада и неуязвимости, но о ней поговорим чуть позже.

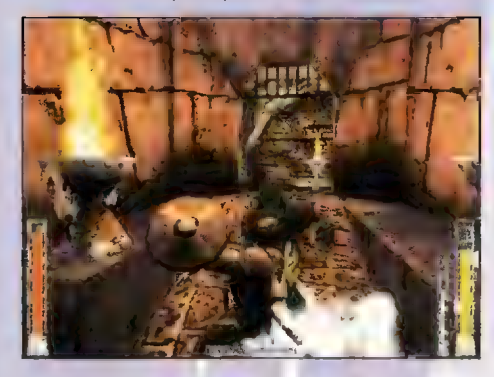
Зачем нужны эти руны? Ну, с руной полной жизни все ясно, а руны силы? Дело в том, что в каждом оружии заключены некие магические свойства, и именно для их акти-

визации используется энергия рун. Причем одна и та же руна с разным оружием действует по-разному — тут и вампирские атаки, и частичная невидимость, и... Ну, понятно, пятнадцать видов эффектов, причем смотрятся они весьма красочно.

Так вот, молот с руной — страшная штука: проламывает землю, высекает из нее огонь... Помните Heretic — там с молотами бегали Минотавры? Чем-то очень похоже. Кстати, когда вы берете руну, в левом углу экрана появляется индикатор — на нем показано, сколько рунической энергии у вас есть и сколько нужно еще для активизации того оружия, которое у вас сейчас в руках.

Настойка из мухоморов

Вы знаете, кто такие берсеркеры? Ага, правильно: викинги, опившиеся настойки из мухоморов, в результате чего потерявшие последние крохи разума, но зато получившие огромную силу... Во время игры меня долго мучил вопрос: зачем внизу экрана маячит индикатор, почему он время от времени краснеет и что будет, когда он станет полностью красным? Так вот — это индикатор вашей *ярости*. После каждого удачного удара этот индикатор начинает расти, но стоит вам закончить бой — он опять упадет. И вот, когда в один прекрасный момент индикатор дойдет до предельного значения, вы озверееете и без всяких там мухоморов станете берсеркером... Смотрится это классно — глаза горят красным, вы со страшной



силой рубите всех налево и направо, при этом рыча и ухая. В общем, прячься, кто может... Самое приятное, что при этом вы обретаете временную неуязвимость. Плохо, что, как и все хорошее, это состояние быстро заканчивается...

Так вот, стать берсеркером можно двумя способами: или в процессе затяжного боя, или хряпнув мухоморчик, простите, рунный камень...

Больше чудовищ — ужасных и разных...

А как тут дело с монстрами, много ли их? О, да! Опасны? Не слишком, но в самый раз. В общем, по-разному — сначала так, мелочь, потом... Потом будет весело, иногда даже слишком... Причем кровищи от этих монстров — куда там «Кармагеддону»...

Так что разнообразие оружия вам пригодится: разных монстров и убивать по-разному придется. Кстати, что лично меня прикололо: все подобранное по ходу оружие Рагнар навешивает на себя. Вы воочию можете в этом убедиться: через некоторое время ваш герой становится похож на новогоднюю елку... Ну, это так, лирика.

Для начала вам придется драться с представителями местной флоры и фауны — всякими *крабами, змеями, медузами*. Самые опасные из них, пожалуй, змеи — сидят они в своем пулемеченепробиваемом коконе и ждут момента, а когда вы оказываетесь в пределах досягаемости — кусают... Ну, что кусают, то это не самое страшное — потом



можно съесть какую-нибудь ящерицу и поправить себе здоровье — но ведь они еще и меч из рук вырвать могут... А одна из змей (самая игривая, наверное) решила поиграть со мной в «центрифугу» — схватила за руку и ну раскручивать... У меня аж голова закружилась! А она, зараза, наигравшись, отпустила меня, ну и полетел я в ближайшую стену... Бр-р... То есть нужно либо приноровиться отрубать змеям бошки, либо держаться от них подальше — как уж хотите...

На первых уровнях придется довольно много плавать. Настоятельно рекомендую держаться подальше от здоровенной рыбины, похожей на рыбу-удильщика, только покрупнее. Против нее никакое оружие не поможет — в воде-то мечом особо не помашешь! Съест она вас, и не поморщится... если догонит.

Чем дальше вы будете продвигаться, тем опаснее и разнообразнее будут монстры: тут и зомби, которым нужно отрубать их мерзкие бошки, и гоблины, которые будут пытаться посадить вас в клетку, и гномы, вооруженные молотами и щитами...

Кстати, о *щитах* я забыл сказать — кроме оружия, у вас будут еще и щиты, которыми можно отражать удары. Лично мне они не больно-то помогали, тем более что при всей своей силе я не мог держать в одной руке щит, а в другой — здоровенный молот. Зато гномам это нипочем... Когда вы возьмете щит, в правом углу экрана появится очередной индикатор — на нем отражено состояние вашего щита: когда он дойдет до нуля, щит разлетится на кусочки. Так что если вы решите, что драться со щитом надежнее — не забывайте следить за его состоянием.

В общем, скучать вам не придется, а захотите — монстры не дадут...

Диагноз

Надо сказать, графика игры действительно хороша — даже лучше, чем в Unreal. Бои очень кроваво-натуралистичны... *AI* монстров выше всяких похвал — причем создатели Руны применили новую фичу... Чем обычно отличаются друг от друга разные уровни сложности? Правильно — количеством монстров. В Руне же основное отличие состоит именно в их интеллекте и умении владеть оружием. Так что советую не проходить на легком уровне — неинтересно. Доставьте себе удовольствие — сразитесь с умными врагами!

И *мультиплейер* в этой игре есть, да еще какой! Нет, есть что-то в том, чтобы сойтись с врагом лицом к лицу — помнится, в DOOM'е я очень любил решать вопросы бензопилой, в Delt'е — ножом, в Халфе — монтировкой... И, кстати, если потренироваться, вам будет доступен не только ближний бой — оружие можно ведь еще и метать. Представьте себе, как почувствует себя человек, если ему в голову прилетит здоровенная кувалда! А использование рун вообще сильно разнообразит боевой процесс... Молот с руной — он ведь тоже на расстоянии лупит — на небольшом, правда, но все-таки... А руна ярости просто великолепна — помню, схватил я ее и прыгнул вниз не глядя, а там как раз Вася пробегал. В общем, свалился я ему на голову — он даже не успел понять, отчего умер. Да и я не сразу разобрался: падаю себе вниз, приземляюсь — а подо мной уже труп...

В общем, вывод прост — *круто*! И пусть вначале игра не произвела на меня особого впечатления, но уже через минут сорок оторваться от нее я не мог. Как говорится, аппетит приходит во время игры... Трудно с чем-то сравнить мрачное очарование Руны. Дизайнеры постарались на славу: атмосфера северных мифов выдержана на все сто. Нет, это не Лара Крофт, это гораздо лучше — как знать, может быть, мы присутствуем при рождении нового жанра или жанрового ответвления: этакий 3D-шутеро-файтинговый экшн...

А в заключение я выскажу свое сугубо личное мнение: думается мне, что Руна — это одна из лучших игр осени. Может, и не



лучшая (не будем забывать о BG2), но намертво входящая в первую пятерку. Так что играйте и получайте удовольствие — кстати, вскоре вы сможете поиграть в русскую локализацию Руны от всем известной компании **«Бука»**.

Наименование	грн	у.е.	код
[illegible]			
Компьютеры на базе Intel Pentium, AMD, IBM, Cyrix			
IDT 200/32/7.5/1mb/FDD/FM	1356	226	37
CYRIX M2-400/32Mb/4,3/8/SB/CD50x	1591	272	14
AMD K6-2-450/32/7 5/4Mb/FDD/FM	1608	268	37
K6 2+450/32Mb/4,3/8/SB/CD50x	1661	284	14
AMD K6/2-500 32Mb/10Gb/Video4Mb	1726	295	20
Comp-2000/400/32/7,6/1,44/CD/SB/8M	1798	321	1
VIA Cyrix 500/32/512/7,6/SB/CD/AGP/	1800	300	17
Comp-2000/333/32/10,2/1,44/CD/SB/8M	1803	322	1
Comp-2000/450/32/10,2/1,44/CD/SB/8M	1837	328	1
K6-2 400/64Mb/7.5Gb/4Mb/SB	1847	324	36
K6-2 500/64Mb/7 5Gb/4Mb/SB	1858	326	36
K6-2 400/64Mb/10.2Gb/4Mb/SB	1892	332	36
K6-2 500/64Mb/10 2Gb/4Mb/SB	1904	334	36
K6-2 450/32/512/7,6/SB/CD/AGP/8Mb	2100	350	17
K6-2-500/MVP4/32/7,6/48x/8/SB+SPK/A	2204	380	21
450/RAM64/10 2/48x/8Mb//Sb	2256	389	22
Любая кофигурация под заказ,от	2655	450	2
K6 2-500/MVP3/64/10/48x/16/SB+SPK/A	2697	465	21
K6-2 500/64/512/10,2/SB/CD/AGP/16Mb	2700	450	17
P100/16/1/1,2		170	19
K6-II400/64/4/10,2		370	19
Компьютеры на базе Intel Celeron			
cel566/32Mb/4,3/8/SB/CD50x	1825	312	14
CELERON466/32M/4M/6,4Gb/MB PC Partr	1888	320	32
VIVA CEL366/32/i810/7Gb/SB/CD48	1926	335	10
Celeron 400 64Mb/10Gb/Video8Mb	1931	330	20
Celeron466/32Mb/7.5Gb/8Mb/SB	1938	340	36
Celeron500/32Mb/7.5Gb/8Mb/SB	1938	340	36
Celeron533/32Mb/7 5Gb/8Mb/SB	1938	340	36
Celeron566/32Mb/7 5Gb/8Mb/SB	1938	340	36
Celeron600/32Mb/7 5Gb/8Mb/SB	1938	340	36
Celeron466/32Mb/10 2Gb/8Mb/SB	1967	345	36
Celeron500/32Mb/10 2Gb/8Mb/SB	1967	345	36
C400\m32\hdd7,6\v8\cd48\sb16\sp	1972	346	30
Celeron566/32Mb/10 2Gb/8Mb/SB	1972	346	36
Celeron600/32Mb/10 2Gb/8Mb/SB	1972	346	36
Celeron500/64Mb/7.5Gb/8Mb/SB	1984	348	36
Celeron566/64Mb/7 5Gb/8Mb/SB	1989	349	36
Celeron600/64Mb/7 5Gb/8Mb/SB	1989	349	36
Celeron500/64Mb/10.2Gb/8Mb/SB	2018	354	36
Celeron 600 64Mb/10Gb/Video8Mb	2036	348	20
C466\m32\hdd7,6\v8\cd48\sb16\sp	204	358	30
C500\m32\hdd7,6\v8\cd48\sb16\sp	2063	362	30
Cel466/32/7.5/4MbAGP/FDD/FM	2124	354	37
C600\m32\hdd7,6\v8\cd48\sb16\sp	2138	375	30
VIVA CEL533/32/10,2Gb/8AGP/SB/CD48	2185	380	10
Cel 500-700/32-256/4-64 AGP/10 2/40	2196	366	27
Cel 600-700/32-256/4-64 AGP/10,2/40	2214	369	27
Cel 667-700/32-256/4-64 AGP/10,2/40	2250	375	27
366/RAM64/10 2/48x/S3 4Mb/Sb	2256	389	22
Cel 700/32-256/4-64 AGP/10,2/40X/SB	2316	386	27
VIVA CEL600/64/10,2Gb/8AGP/SB/CD48	2386	415	0
VIVA CEL533/64MB/10,2GB/16AGP/SB/CD	2473	430	10
C700\m32\hdd7,6\v8\cd48\sb16\sp	2480	435	30
VIVA CEL600/64/10,2Gb/16AGP/SB/CD48	250[illegible]	435	10
VIVA CEL633/64/10,2Gb/16AGP/SB/CD48	2530	440	10
Cel500/32/10 2D/8Mb/FDD/CD/SB/FM/m-	2604	434	37
VIVA CEL633/64/13,2Gb/32AGP/SB/CD48	2645	460	10
600/VIA133/64/10/16/48x/SB+SPK/AT	2697	465	21
Cel 500/64/512/7,6/SB/CD/AGP/8Mb	2700	450	17
633/RAM64/10 2/48x/TnT2 16Mb/Sb	2709	467	22
633/i815E/64/10,2/8/48x/SB+SPK/ATX	2767	477	21
VIVACEL667/128/13,2Gb/32AGP/SB/CD48	2933	510	10
UNIM Cel-633/64 IBM/15/48x, GA 16Mb,	2956	514	39
VIVACEL633/128/20,2Gb/32AGP/SB/CD48	2961	515	10
Cel 566/64/512/10,2/SB/CD/AGP/16Mb	3000	500	17
Cel633/64/10,2/752/40x/15"	3145	547	28
Cel 600/64/512/15,3/SB/CD/AGP/32Mb	3300	550	17
Celeron466/64/4/10,2		390	19
Компьютеры на базе Intel Pentium III			
Comp-2000/500/32/7,6/1,44/CD/SB/16M	2324	415	1
Comp-2000/500/64/10,2/1,44/CD/SB/16	2436	435	1
Comp-2000/533/64/7,6/1,44/CD/SB/16M	2492	445	1
Pentium3-733/32Mb/4,3/16/SB/CD50x	2510	429	14
Comp-2000/550/64/10,2/1,44/CD/SB/16	2548	455	1
Comp-2000/600/64/10,2/1,44/CD/SB/16	2716	485	1
PIII600/64Mb/7.5Gb/4Mb/SB	2730	479	36
PIII600/64M/4M/7,6Gb/MB ChainTech 6	2732	463	32
Comp 2000/650/32/7,6/1,44/CD/SB/16M	2744	490	1
PIII600\m64\hdd7,6\v8\cd48\sb16\sp	2747	482	30
PIII600/64Mb/10 2Gb/4Mb/SB	2759	484	36
PIII 600-1000/32 256/4-64 AGP/10,2/	2832	472	27
Comp-2000/700/64/10,2/1,44/CD/SB/16	2856	510	1
PIII 650-1000/32-256/4-64 AGP/10,2/	2904	484	27
PIII 700-1000/32-256/4-64 AGP/10,2/	2922	487	27

Наименование	грн	у.е.	код
PIII650\m64\hdd7,6\v8\cd48\sb16\sp	2936	515	30
PIII700\m64\hdd7,6\v8\cd48\sb16\sp	2941	516	30
PIII800\m64\hdd7,6\v8\cd48\sb16\sp	3032	532	30
PIII700/64Mb/7 5Gb, 8Mb, SB	3038	533	36
PIII800/64Mb/7 5Gb/8Mb/SB	3038	533	36
Comp 2000/750/64/15/1,44/CD/SB/16M	3108	555	1
PIII 800-1000/32-256/4-64 AGP/10,2/	3132	522	27
PIII 600 64Mb/10Gb/RivaTNT II 32Mb+SB+CD 40xTEAC	3147	538	20
VIVA P3-700(100)/64/10/16Mb/SB/CD48	3191	555	10
Comp 2000/800/64/17/1,44/CD/SB/16M	3192	570	1
VIVAP3-733(133)/64/10Gb/16Mb/SB/CD4	3220	560	10
P-III 500/64/512/7,6/SB/CD/AGP/8Mb	3300	550	17
600/i815E/64/13,6/48x/8/SB+SPK/ATX	3306	570	21
600/RAM64/10 2/48x/32Mb/Sb	3474	599	22
VIVAP3-750(100)/64/10/16Mb/SB/CD48	3536	615	10
VIVAP3-733(133)/128/13,2Gb/32Mb/SB/	3565	620	10
P-III-667/64/15 3/4Mb/SB16/CD40/FDD	3576	596	37
VIVAP3-700(100)/128/13,2/32/SB/CD48	3594	625	10
P-III 550/64/512/10,2/SB/CD/AGP/16M	3600	600	17
Comp-2000/850/64/20/1,44/CD/SB/16M	3640	650	1
VIVAP3-733(133)/128/13,2Gb/i815/SB/	3939	685	10
VIVAP3-750(100)/128/20Gb/32Mb/SB/CD	3996	695	10
PIII 933-1000/32-256/4 64 AGP/10,2/	4032	672	27
UNIM Cop-600/64/15/48x/32/Sb/BX2000	4054	705	39
PIII600/64/10,2/16AGP/40x/SB/[illegible]	4180	727	28
P-III 600/128/512/15,3/SB/CD/AGP/32	4500	750	17
VIVAP3-850(100)/128/20Gb/32Mb/SB/CD	4658	810	10
650/i440BX/128/20,5/32/48x/SB+SPK/A	4727	815	21
VIVAP3 866(133)/128/20Gb/32Mb/SB/CD	4773	830	10
PIII933/128M, 30,2Gb/MB i815+SB+SVGA	5210	883	32
VIVAP3-933(133)/128/20Gb/32Mb/SB/CD	5635	980	10
Pentium III 500/64/8/10,2		440	19
Компьютеры на базе AMD Athlon			
AMD DURON-650/32Mb/4,3/8/SB/CD50x	1726	295	14
Comp-2000/366/32/7,6/1,44/CD/SB/8M	1848	330	1
Comp 2000/550/32/7,6/1,44/CD/SB/8M	2016	360	1
Comp-2000/400/64/10,2/1,44/CD/SB/16	2072	370	1
Comp-2000/466/32/7,6/1,44/CD/SB/8M	2072	370	1
Comp-2000/533/32/7,6/1,44/CD/SB/16M	2089	373	1
Comp-2000/433/64/10,2/1,44/CD/SB/16	2100	375	1
Comp 2000/600/32/10,2/1,44/CD/SB/16	2128	380	1
Comp-2000/466/64/10,2/1,44/CD/SB/16	2156	385	1
Comp-2000/500/64/10,2/1,44/CD/SB/16	2162	386	1
Comp 2000/600/64/10,2/1,44/CD/SB/16	2229	398	1
Athlon 550-1,1GHz/32 256/4-64 AGP/1	2232	372	27
Comp-2000/633/64/10,2/1,44/CD/SB/16	2279	407	1
Comp-2000/700/64/13/1,44/CD/SB/16M	2324	415	1
DURON 600-800/32-256/4-64 AGP/10,2/	2352	392	27
Comp-2000/600/32/7,6/1,44/CD/SB/8M	2352	420	1
DURON 700-800/32-256/4-64 AGP, 10,2/	2454	409	27
VIVA Athlon550/64/10Gb/16Mb/SB/CD48	2473	430	10
Duron600/64Mb/7 5Gb/4Mb/CD48x/SB	2491	437	36
Duron650/64Mb/7.5Gb/4Mb/CD48x/SB	2519	442	36
Comp-2000/650/64/10,2/1,44/CD/SB/8M	2520	450	1
Athlon 550/DIMM64/10Gb/32Mb AGP/52x	2520	450	8
Duron650/64Mb/10 2Gb/4Mb/CD48x/SB	2554	448	36
VIVA Duron600/64/10Gb/16AGP/SB/CD48	2559	445	10
VIVA Athlon 650/64/10Gb/16AGP/SB/CD	2616	455	10
DURON 650/DIMM 64/10Gb/32Mb AGP/52x	2660	475	8
Duron 600 64Mb/10Gb/RivaTNT II 16Mb+SB+CD	2668	456	20
DURON600/RAM64/10 2/48x/TnT2 16Mb/S	2685	463	22
VIVA Duron650/64/10Gb/16AGP/SB/CD48	2703	470	10
AthlonT-bird 700-1,1GHz/32-256/4-64	2868	478	27
VIVA Athlon 550/128/13,2Gb/32AGP/SB	2875	500	10
Athlon 650-1,1GHz/32-256/4-64 AGP/1	2886	481	27
VIVA Duron 600/128/13,2Gb/32AGP/SB/	2961	515	10
VIVA Athlon 650/128/13,2Gb/32AGP/SB	2990	520	10
VIVA Duron 650/128/13,2Gb/32AGP/SB/	3105	540	10
AthlonT-bird 900 1,1GHz/32-256/4-64	3198	533	27
Athlon750/64Mb/7 5Gb/8Mb/CD48x/SB	3283	576	36
DUR600/32/512/10,2/SB/CD/AGP/8Mb	3300	550	17
Athlon750/64Mb/10 2Gb, 8Mb/CD48x/SB	3306	580	36
Athlon800/64Mb/10 2Gb, 8Mb/CD48x/SB	3329	584	36
Athlon750/64Mb/13Gb/8Mb/CD48x/SB	3340	586	36
VIVADuron700/128/20Gb/32AGP/SB/CD48	3364	585	10
Duron 600/64/15 3/16/CD40/FDD/sound	3438	573	37
ATHL550/64/512/10,2/SB/CD/AGP/8Mb	3600	600	17
DUR650/64/512/15,3/SB/CD/AGP/16Mb	3900	650	17
ATHL650/64/512/15,3/SB/CD/AGP/16Mb	4200	700	17
DUR700/128/512/20,4/SB/CD/AGP/32Mb	4500	750	17
ATHL700/128/512/20,4/SB/CD/AGP/32Mb	4800	800	17
Мобильные компьютеры			
Zenith 486DX4-50/12"/12/540/SB/FD	1050	175	16
Ноутбуки б/у и аксесуоры к ним,от	1463	250	20
IBM 486DX4 75/10"/20/340/FDD	1560	260	16
Toshiba P-75/10"/40/810/SB/FDD	2250	375	16
Compaq P120/10"/16/810/SB/FDD	2580	430	16
IBM P133/11"/24/810M/SB/CD/FDD	2790	465	16

Наименование	грн.	у.е.	код
IBM P133/12"/72/2,1/SB/CD/FDD	4320	720	16
Compaq Armada - TFT/SB/CD/56K,от	8700	1450	34
Toshiba Sattelite-TFT/SB/CD/56K,от	8700	1450	34
Toshiba Portege TFT/SB/56K Slim,от	8700	1450	34
NMC-P233/32/3 2/4Mb/CD/SB/13,3"TFT	10200	1700	37
Fujitsu LifeBook - TFT/SB/CD/56K,от	10500	1750	34
TwinHead Slimnote-TFT/SB/CD/56K,от	10500	1750	34
Toshiba Tecra 8X - TFT/SB/CD/56K,от	11700	1950	34
ToshibaTecra8000PII333/128/10/14"	14944	2599	28
Sony VAIO - TFT/SB/CD/56K,от	15300	2550	34
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
PENTIUM 100, 150, 166, 200, 233,от	112	20	12
CYRIX MII 300	174	30	22
AMD K6-2/266 550,от	218	39	12
CYRIX M2-400	246	42	14
K6-2-300 3D Now!	307	53	25
AMD K6-2/DURON/ATHLON ,от	330	55	34
Cyrix III 500	331	57	21
AMD K6II-500(+) - 550	342	59	18
500 Mhz K6-2 3D Now!	345	59	20
K6-2 500	353	62	38
AMD K7-Duron 600 Socket A	353	61	33
AMD DURON 600	363	62	14
Duron 650 Socket A	364	65	8
AMD Duron 600-800,от	364	65	12
AMD duron 600	365	63	18
AMD K7 Duron 650 Socket A	378	65	33
INTEL Celeron 366-533 PPGA,от	381	68	12
Celeron от 366 Mhz до 700	390	65	27
CELERON 366 PPGA	404	69	14
Athlon K7-550 3D Now! 128kb cacheL1	406	70	25
Athlon K-7 550 SlotA, 512k	409	73	8
Pentium Celeron 433 Box	417	71	9
Celeron 433MHz PPGA Tray	439	77	30
AMD K7Athlon-T-Bird от 550-1 1GHz	444	74	27
AMD ATHLON 550	447	77	22
INTEL Celeron 533-667 FC-PGA BOX,от	448	80	12
INTEL Celeron/Pentium-III ,от	450	75	34
P-II Celeron 500 128Kb Tray PPGA	454	77	2
AMD Duron 700	460	78	2
P-II Celeron 566 128Kb Tray FPGA	460	78	2
Celeron 600,633,667, от	460	80	28
Cel-466 PPGA 128kb cache OEM	470	81	25
600 Mhz (Copermine 0 18) FCPGA BOX	480	82	20
Celeron 600-700A 128cash FCPGA Box	481	83	18
Cel-500 PPGA 128kb cache OEM	481	83	25
Intel Pentium Celeron 600 FCPGA	485	85	38
Cel-533 PPGA 128kb cache OEM	493	85	25
Intel Celeron 633 FCPGA	499	86	33
Cel-566 FCPGA 128kb cache OEM (1.5V	499	86	25
Pentium Celeron 633 Box	505	86	9
CELERON 566 FCPGA	509	87	14
Cel-600 FCPGA 128kb cache OEM (1.5V	510	88	25
Pentium Celeron 667 Box	528	90	9
Athlon K7-600 3D Now! 128kb cacheL1	528	91	25
Intel Celeron 667 FCPGA	536	92	33
Ahtlon K-7 650 SlotA, 512k	538	96	8
Celeron 633MHz FCPGA 0.18 Tray	553	97	30
667 Mhz (Copermine 0.18) FCPGA BOX	556	95	20
AMD ATHLON 650	580	100	22
CELERON 667 BOX FCPGA	592	102	22
Pentium Celeron 700 Box	593	101	9
Duron 800 Socket A	644	115	8
Celeron 700MHz FCPGA 0 18 Tray	650	114	30
Duron 800	673	118	38
PIII-550 MMX 512kb cache OEM	795	137	25
PIII-550 MMX 512kb cache BOX с вент	841	145	25
PIII 600-1000 256KbFCPGA(100/133MHz	899	155	18
PIII 600,633,667,733,750,800,833,от	909	158	28
Intel Pentium III 600 BOX FCPGA	941	165	38
Athlon K-7 750 Thunderbird, SocketA	941	168	8
Pentium III 600-1000 GHz	954	159	27
Pentium III 600/256/133 Box	980	167	9
Pentium III 667/256/133, FCPGA,Box	995	172	21
INTEL P-III 600 850 FC-PGA BOX,от	1008	180	12
Pentium III 600 BOX 512K SECC2	1009	177	30
PENTIUM III 600 /256/133 BOX FCPGA	1015	175	22
Pentium III 700/733 FCPGA/SECC, Box	1044	180	18
Pentium III 650/256/100 Box	1045	178	9
P-III 600 /256/133 FCPGA	1080	183	2
Intel Pentium III 733 BOX FCPGA	1112	195	38
Pentium III 733/256/133, FCPGA,Box	1125	194	21
Pentium III 650/256 Box	1139	194	9
Intel Pentium III 800 BOX FCPGA	1191	209	38
Pentium III 700/256 Box	1209	206	9
Pentium3 733/256 SECC 2	1217	208	14
Pentium III 700 / 256 / 0,18 / FCPG	1226	215	30



Наименование	грн.	у.е.	код
Pentium III 800/256/100 Box	1239	211	9
Pentium III 800/256/133 Box	1239	211	9
Pentium III 800/256/100, FCPGA,Box	1241	214	21
Pentium III 800 Mhz, 512Kb (BOX)	1322	232	30
Pentium3-750/256FCPGA	1334	228	14
PENTIUM III 800 /256 BOX FC-PGA	1351	233	22
AMD ATHLON T-BIRD 1.1GHz Socket A	2668	460	22
Модули памяти			
SIMM 8Mb FPM Hyu	102	17	16
DIMM 16-256MB SDRAM PC100-133	114	19	27
32MB PC-100	129	22	20
SD-RAM 32Mb PC-100 IBM	140	24	14
SIMM 30 pin 4Mb TRANSCEND	148	25	13
Dimm 32Mb IBM original	155	27	39
DIMM 32Mb SDRAM PC-100	164	28	9
64MB PC-100	187	32	20
DIMM 32Mb PC-100 TRANSCEND	201	34	13
DIMM 64Mb PC-100	207	35	2
SDRAM 64 PC-100/PC 133	209	36	18
DIMM 32 MB PC-100	213	38	12
DIMM 64 MB PC-100	213	38	12
DIMM 64Mb SDRAM PC-133	223	38	9
SD-RAM 64 Mb PC-133 PQI	234	40	14
DIMM 64M/128M,от	236	40	32
DIMM 64 PC-100 NCP	253	44	28
DIMM 64Mb SDRAM 8ns PC133 PQI	257	45	38
SIMM 16Mb EDO SEC	258	43	16
SDRAM 64 Mb pc100 4-chip SPD	265	46	10
32 Mb HP Brio 7xxx TRANSCEND	266	45	13
4Mb для принтера HP LJ 5L/6L	277	47	13
DIMM 64Mb PC-100 TRANSCEND	289	49	13
DIMM 64 PC-100 Transcend	293	51	28
DIMM 64Mb PC-133 TRANSCEND	295	50	13
DIMM 64/128Mb PC-100, 8ns, BRAND,от	300	50	34
8Mb для принтера HP LJ 1100	307	52	13
DIMM64/128Mb PC-133, 7,5ns,BRAND,от	330	55	34
SIMM 16 Mb FPM/EDO TRANSCEND	336	57	13
SDRAM128 PC-100/PC-133	400	69	18
DIMM 64Mb ECC PC-100 TRANSCEND	407	69	13
DIMM 128Mb SDRAM 8ns PC133 NCP	416	73	38
DIMM 128 MB SDRAM PC-133	420	75	12
DIMM 128Mb SDRAM PC-133	434	74	9
16Mb для принтера HP LJ 4/5/5P/6P	437	74	13
DIMM 128 PC-100 NCP	437	76	28
SDRAM 128PC-100 PQI	441	76	22
SIMM 30 pin 16Mb TRANSCEND	448	76	13
DIMM 128Mb PC-100 TRANSCEND	502	85	13
SDRAM 128PC-100 ECC NEC	505	87	22
DIMM 128 PC-100 Transcend	575	100	28
DIMM 128Mb PC-133 TRANSCEND	602	102	13
SIMM 32 Mb FPM/EDO TRANSCEND	708	120	13
128Mb Compaq Deskpro EP, EN	726	123	13
32Mb мод.для ToshibaSatellite,Tecra	738	125	13
DIMM 128Mb ECC PC-100 TRANSCEND	767	130	13
SIMM 32 Mb FPM Parity TRANSCEND	814	138	13
32 Mb HP Vectra VE, VL TRANSCEND	844	143	13
32Mb дляToshibaPortege,SatellitePro	844	143	13
DIMM 256Mb PC-100 TRANSCEND	1210	205	13
64MbдляToshibaSatellite,SatellitePr	1534	260	13
64Mb HP Vectra VA, XA TRANSCEND	1682	285	13
64Mb Power Macintosh 7200-9500	1835	311	13
64Mb HP NetServer E30-50 TRANSCEND	1912	324	13
128Mb Compaq ProLiant 1200	3233	548	13
Материнские платы			
DAA module for CMI8738 to support m	81	14	25
PENTIUM TX, VX, FX,от	112	20	12
Slot1SIS BXpro,AGP,SB,AT/ATX,100MHz	256	44	33
ASUS, ABIT,SG,SOLTEK-BX,VIA-ATX,AT	330	55	27
Socket7 MVP3,AGP,AT/ATX, 100MHz	341	59	33
Socket370VIA 693A,AGP,AT/ATX,133MHz	347	60	33
M-750/X AMD-750/VIA-686A,SlotA,AGP2	353	63	8
P-III VIAApolloPro+FC-PGAAT-формат	353	63	12
PENTIUM VIA APOLLO MVP3, AT-формат	353	63	12
ACORP BX/810/VIA ATX,от	360	60	34
440ZX ZIDA Slot1 100Mhz AGP Copermi	369	63	20
EP-7KXA-R VIA KX-133, Slot A PC-133	375	67	8
440ZX ZIDA PPGA 100Mhz AGP +SB Crea	380	65	20
TRANCEND TS-AVD1(VIA APOLLO PRO 133	396	66	23
Socket370 BX440,AGP,AT/ATX, 100MHz	396	68	33
MB SOLTEK SL 63 AV	410	70	14
EPoX 3VBM-L,VIAApolloPro,sound,m-AT	420	70	37
P-III I810PPGA+SVGA+Sound,AT-формат	420	75	12
Transcend, VIA APOLLO PRO 133Mhz	425	72	13
	441	76	25
	447	77	25
S370 PPGA+FCPGA, VIA 82C693A,133MHz	470	81	25
S370 PPGA+FCPGA, VIA 82C693A,133MHz	481	83	25
TRANSCEND TS-JWL31 (810, AC'97,ATX)	492	82	23

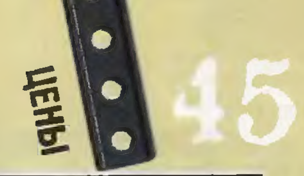
Наименование	грн.	у.е.	код
Transcend UWL3i	495	86	28
Transcend, I810	502	85	13
P-III VIAApolloPro+FC-PGAATX-формат	504	90	12
TRANCEND TS-ABX11 (BX, 100-150 Mhz,	516	86	23
GIGABYTE GA-6VA7+ (VIA,ATA66;133MHz	516	86	23
AOpen MX3W Pro-V	522	90	22
IWILL BD100plus	522	90	22
MSI VIA694X, 6318VA,SB64,FCPGA,UDMA	528	90	9
Transcend ABX31E	535	93	28
MSI 440BX, 6163Pro,153MHz, ATX	540	92	9
CT- 6BJM i440BX S/370 ATX	542	95	30
S370 PPGA+FCPGA, VIA 82C694X,133MHz	545	94	25
	539	93	25
Transcend,I440BX,FC-PGA,100 150Mhz	549	93	13
MB ChainTech 6BJM0	549	93	32
AOpen AX6BC	551	95	22
SOLTEK SL-67KV	551	95	22
S370 PPGA+FCPGA, VIA 82C694X,133MHz	551	95	25
GIGABYTEGA-6BX7(BX;FC-PGA P-IIIread	558	93	23
M-KT133/X VIA KT133/686A, Socket A	560	100	8
Socket370"MSI" 6309VIA694X,AGPx4,SB	566	98	33
MSI VIA694X, 6309,FCPGA,SB64,UDMA-6	569	97	9
MICROSTAR BX/815/VIA ATX,от	570	95	34
IWILL VD133PL	580	100	22
GIGABYTE GA-6VX7-4X (VIA,ATA66,ATX)	582	97	23
AZ11-B VIA KT133/686A, Socket A FSB	582	104	8
GIGABYTE GA-6BA (BX,AT)	600	100	23
MSI 6163BX MASTER 440BX ATX 133MHz	609	105	18
DURON,Thunderbird FIC AZ11 Socket A	616	110	12
MSI 440BX,6163Master,153MHz,UDMA-66	628	107	9
Transcend VIA APOLLO 133A	637	108	13
IWILL VD133Pro w/IDE RAID	638	110	22
AOpen MK33	638	110	22
FIC AZ11	638	110	22
ASUS CUBX-L I440BX S370 w/o UDMA/66	638	112	38
ASUS CUV4X VIA S370 ATX	650	114	38
MB SOLTEK SL 75 JV SOCKET A	655	112	14
SocketA"MSI"6340KT133,AGPx4,SB,UDMA	658	113	33
ASUS P3V4X VIA694X+596B Slot1 AGP4x	661	116	38
SocketA,VIA8363,133MHz,Ultra-ATA/66	667	115	25
Fic AZ-11	667	113	2
P-II 82440 BX ABIT UDMA-66, 200...550	672	120	12
msi6130 SocA ATX 200MHz под DURON	673	116	18
CUBXLs370440BX/Celeron 733	695	122	30
EpoX 8KTA VIAKT133SocketA AGP4x ATX	713	125	38
ABIT BE6-II(BX, up700Mhz,5PCI,3DIMM	720	120	23
Soyo K7VIA, VIA KX-133, slot A, ATX	720	120	37
GIGABYTE GA-6BX7+ (BX;FC-PGA P-III	726	121	23
ASUS P3B-F Slot1, 440BX ATX	730	128	30
Transcend VIA KT133	738	125	13
EpoX 8KTA+ VIA KT133 SocketA AGP4x	741	130	38
ASUS CUBX-E I440BX S370 UDMA/100ATX	747	131	38
Slot A Abit KA7 VIA KX133,ATX(4DIMM	749	127	2
TYAN Tomcat810e(Intel 810e,Slot1,up	792	132	23
Intel D815E	799	139	28
Soyo 7ISA, Intel 815E, Socket 370,	828	138	37
SOLTEK SL-68A	841	145	22
S370 PPGA+FCPGA, i815,133MHz,Ultra-	841	145	25
AOpen MX3S i815E w/Lan 10/100	870	150	22
GIGABYTE GA-OXM7E-1 (i815E, FC-PGA,	894	149	23
ASUS CUA AliAladdin2 S370 TNT2-8Mb	895	157	38
ASUSA7V VIA KT133SocketAAGP4x UDMA/	912	160	38
ASUSCUSL2 i815E FCPGA AGP4xUDMA/100	918	161	38
ASUS CUSL2 s370, i815E,333-933mhz	1009	177	30
IWILL DBD100	1102	190	22
TYAN Tiger 100(BX,Dual,4xDIMM,1xAGP	1380	230	23
TYAN Thunderbolt (BX, Dual, 4xDIMM,	3402	567	23
486 + CPU AMD DX4*100		15	19
Накопители			
Жесткие диски IDE			
HDD 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8 Gb,от	168	30	12
7 5GB 75A 4400Rpm 2MB cache bufer U	503	86	20
SAMSUNG (5400/7200RPM) UDMA-66,от	510	85	34
7,5Gb EIDE WDC AC75AA Ultra-ATA/66	516	89	25
10,2Gb Fujitsu UltraDMA-66	535	93	28
HDD 10, 13, 15, 20, 30 Gb,от	543	97	12
Samsung 10Gb , UDMA-100	546	93	9
10,2Gb Fujitsu UltraDMA-66 7200rpm	546	95	28
10,2Gb EIDE Fujitsu MPF3102AT Ultra	551	95	25
10Gb FUJITSU(5400/7200)	551	95	18
10Gb 5400rpm IDE	554	99	8
10Gb WD Protege100EB 2Mb 20Gb на пл	559	98	38
10,2Gb Fujitsu MPF3102AH 7200rpm	564	99	38
10 2GB 102AA 5400Rpm 2MB cache bufe	567	97	20
10,2-45GB IBM,Fug,QUANTUM,SEAGATE,W	570	95	27
FUJITSU (5400/7200RPM) UDMA-66,от	570	95	34
QUANTUM (5400/7200RPM) UDMA-66,от	570	95	34
10,2Gb EIDE Fujitsu MPF3102AH Ultra	568	98	25

Наименование	грн.	у.е.	код
Caviar 10,2 Gb	585	98	23
10Gb Caviar,ATA-100,20GBper plotter	588	98	37
13,6Gb EIDE Fujitsu MPE3136AH Ultra	597	103	25
Fujitsu 10,2 Gb 7200rpm	600	100	23
10,2 Gb Fujitsu MPF 310 AT	603	103	14
15Gb WD Protege150EB 2Mb 20Gb на пл	616	108	38
Samsung 20Gb , UDMA-100	646	110	9
20,4 Gb Fujitsu 5400rpm ATA66	661	115	28
15gb IBM/FUJITSU 7200	667	115	18
15.3 Gb MAXTOR DiaMondMax ATA100	667	115	22
15 3 Gb WD 153AA	667	115	22
15,3Gb EIDE Fujitsu MPF3153AH Ultra	673	116	25
20 Gb FUJITSU(5400/7200)	679	117	18
15,3 Gb WD Caviar 153BA 7200rpm	695	122	38
Fujitsu 15,3 Gb 7200rpm	702	117	23
Samsung 30Gb , UDMA-100	716	122	9
15.3GB DTLA 7200Rpm 2MB cache bufer	725	124	20
20,4 Gb Fujitsu 7200rpm ATA66	725	126	28
20,4Gb EIDESeagateBarracudaST320420	737	127	25
20,5Gb EIDE WDC AC205BAUltra-ATA/66	742	128	25
Fujitsu 20,4 Gb 7200rpm	774	129	23
30-45gb IBM(5400/ 7200)	795	137	18
30,7Gb EIDE WDC AC307AAUltra-ATA/66	795	137	25
20,5Gb WD Caviar,7200 rpm,DMA/66	816	136	37
30,7 Gb WD Caviar 307AA 2Mb	827	145	38
Caviar 30,7 Gb	840	140	23
30,6Gb EIDESeagateBarracudaST330630	911	157	25
30GB DTLA 7200Rpm 2MB cache bufer U	965	165	20
30,7 Gb IBM DTLA-307030 7200rpm 2Mb	969	170	38
540M Quantum		20	19
Жесткие диски SCSI			
Fujitsu 9,1Gb UWSCSI (7200 rpm)	1262	215	9
9GB WD, 7200 rpm, Ultra2 SCSI,80pin	1890	315	37
18 2 Gb SEAGATE Barracuda 18XL	2088	360	22
9GbWD, Ultra2 SCSI,10000rpm,SCA-2 80	2100	350	37
18GbWD, 2MBcache,Ultra2 SCSI. 68pin	2340	390	37
Сменные диски			
Disk ZIP 100Mb iOmega	54	9	23
FDD 3,5" Mitsumi	66	11	23
FDD 1,44 Mb ALPS, SONY, MITSUMI	67	12	12
CD-ROM32-50xSony,Teac Samsung,Artec	174	29	27
BTC 50x	210	35	23
MITSUMI 32x	216	36	23
52x (Retail)	218	39	8
AOpen 40x	222	37	23
CD-ROM 50x Delta	222	38	3
48-X Samsung MODE 4, UDMA33	222	38	20
DELTA 50x	228	38	23
CD-ROM IDE 48x, TOSHIBA	230	39	2
CD-ROM IDE 52x, SAMSUNG	230	39	2
CD-ROM 52x Delta	234	40	3
48x Sony	235	40	9
CD-ROM IDE 52x, CREATIVE	236	40	2
AOpen 48x	261	44	23
40x Teac CD-ROM	266	45	2
TEAC 40x	268	46	33
40-X TEAC PIO MODE 4, UDMA33 OEM	269	46	20
TEAC 40x	270	45	23
40x Teac	270	46	9
CD 40x TEAC	273	47	18
ZIP 100Mb Panasonic int IDE	318	53	16
ZIP 100Mb int ATAPI Panasonic OEM	336	56	23
DVD-ROM SONY,PIONEER,SAMSUNG	360	60	27
DVD Pioneer 6x/32x, IDE, OEM	618	103	23
ZIP 100Mb ext USB iOmega retail	618	103	23
DVD ROM Panasonic 8/40x IDE	648	108	16
DVD Hitachi 8x/40x, digital out,OEM	651	109	23
DVD NEC 8x/40x, digital out, OEM	660	110	23
DVD-ROM 8x/40x Panasonic 8584	673	115	3
DVD ROM Hitachi 12/40x IDE	708	118	16
ZIP 100Mb ext SCSI iOmega retail	756	126	23
ZIP 100Mb IOMEGA ext USB	768	128	16
CD-RW 4x/4x/24x Mitsumi 4804TE IDE	889	152	3
CD RW Teac 4x/4x/32x, IDE	900	150	16
DVD ROM Pioneer 16/40x IDE	900	150	16
MitsumiCD-R4804TE 4x/4x/24x,IDE,OEM	924	154	23
CD-RW YAMAHA,SONY,TEAC,MITSUMI,PHIL	930	155	27
CD RW Philips 8x/4x/32x, IDE	960	160	16
ZIP 250Mb IOMEGA ext LPT	972	162	16
CD RW Teac RW-54EK 4x/32x	980	175	12
HP SureStore CD-RW 8250I 4x4x20(IDE	984	164	23
DVD ROM Pioneer 10/40x SCSI	996	166	16
CD ReWriter Samsung 8/4/32,int,IDE,	998	170	9
CD-RW CREATIVE Blaster 8x/4x/32x	1044	180	22
CD RW Yamaha 8x/8x/24x IDE	1080	180	16
DVD-ROM TEAC8x DV-28E Notebook size	1102	190	22
HP SureStore CD-RW 9150i 8x4x32(IDE	1194	199	23
CD RW Yamaha 8x/8x/24x SCSI	1290	215	16

Наименование	грн.	у.е.	код
HP SureStore CD-RW 8230E 4x4x6(USB)	1398	233	23
CD RW Teac 4x/4x/32x, ext USB	1440	240	16
HP SureStore CD-RW9350I 10x4x32(IDE	1464	244	23
Mitsumi CD-R 4804TU	1476	246	23
HP SureStore CD-RW 8210E+ 4x4x6(USB	1560	260	23
HP SureStore CD-RW9510i 12x8x32(IDE	1641	274	23
Контроллеры			
DPT Decade,1каналUltra2, 4Mb ECCкеш	3948	658	37
DPT Century16M, 1каналUltra2, 16Mb	5952	992	37
DPTMillennium16M, 2каналаUltra2, 16	10950	1825	37
MultiMedia			
Колонки Maxxtro SPK-202	30	5	2
Speakers Sony SRS-PC15 без AC ad	32	6	3
Колонки SPK-202 80W	32	6	32
Колонки SP-180 "яйца"	42	7	23
SpeakersGENIUS/TEAC/UMAX60, 1200W,от	42	7	34
Speakers DTK SP-610 active	53	9	3
DIAMOND,AUREAL,YAMAHA,CREATIVE	54	9	27
Speakers act. PRIMAX 90W	57	10	38
Sound Crystal 16 PCI	62	11	2
Sound Card 16 bit, 3D, PCI	69	12	28
Sound Yamaha 724 PCI	79	14	3
YAMAHA MF 724 PCI	84	15	12
AUREAL Vortex AU8810	84	15	12
Yamaha pel Yamaha 740 3D	85	15	20
YAMAHA MF 744 DS-1 PCI	90	6	12
FM tuner ISA	93	16	23
SOUND GENIUS SOUND MAKER LIVE	99	17	14
Sound card PCI Yamaha	104	18	28
Flat Panel Speakers DCS B915	111	19	3
Creative PCI 128	[illegible]	21	28
CREATIVE Sound Blaster PCI 128	[illegible]	23	38
Soundcard,SpeakersCreativeLabs,от	138	23	34
SOUND card Creative Vibra128, PCI,	150	25	37
Sound QuadXtreme 256R, 4Channel EAX	185	33	8
SB Creative Vibra + FM	203	35	18
Tv/FM-tuner,WebCamera,Capture,от	210	35	34
CD-ROM Samsung 48x	222	39	38
CD-ROM Sony 48x	239	42	38
Creative PCI Creative Live! 1024	293	50	20
CD-ROM Teac 40x	296	52	38
CREATIVE Live Value	296	52	38
4.1 Hollywood Speakers System	300	50	37
TheaterXtreme5 1+FM 512-voice wavet	308	55	8
Creative LIVE 1024 PCI	318	53	23
Sound CREATIVE LIVE 1024	331	57	22
SOUND CREATIVE LIVE 1024	333	57	14
Sound CREATIVE PCI 512	342	59	22
Creative Live PCI OEM	342	60	28
TV Tuner AverMedia TV Capture PCI	407	69	2
Sound CREATIVE LIVE 1024 (Retail)	435	75	22
Sound CREATIVE LIVE 5 1	458	79	22
Creative LIVE 1024 Platinum PCI	1200	200	23
Видеокарты			
4MB CL AGP 3D	102	18	20
S3 Trio3D/2X 4Mb AGP(EDORAM,250Mhz	112	19	2
SVGA Card 4 Mb AGP S3 Trio 3D	116	20	25
S3 3D/2X 4 MB/8MB AGP,от	118	20	32
4 Mb S3 Trio 3D AGP	118	21	12
4-64MB.R TNTII, ATI,MATROX,S3,ASUS,	126	21	27
SVGA Card 8 Mb AGP S3 Trio 3D	157	27	25
8MB Trident Blade 3D 2x AGP	211	36	3
8M AGPx4 RIVA TNT2 Vanta	213	37	33
ATI XPERT 98 82Mb AGP	215	37	18
SVGA Card 8 Mb AGP RivaTNT Vanta	215	37	25
ATi Rage ProTurbo Xpert98 8Mb, AGP,	220	38	25
SVGA SPARKLE TnT2 Vanta LT 8SGRAM	226	39	22
16M AGPx4 RIVA TNT2 Vanta	274	47	33
SVGA SPARKLE S3 SAVAGE 4 PRO 16Mb	275	47	14
Riva TNT2 Vanta AGP TORNADO w/16Mb	325	57	30
8 Mb Velocity 100 AGP	325	58	12
32MB RIW AGP RIVA-TNT II M64	328	56	20
SVGA SPARKLE S3 SAVAGE 4 PRO 32Mb	357	61	14
VOODOO 2000/3000/3500/4500/5500 от	360	60	34
Riva TNT2 M64 16Mb SDRAM, MSI 8808	364	62	9
Riva TNT2 M64 32Mb	364	65	8
16 Mb RIVA TNT2,от	364	65	12
ATI RAGE 2000/RAGE2000PRO16-32MbAGP	377	65	18
ATi Rage128 Xpert2000 16Mb,AGP, DAC	383	66	25
MANLI RIVA TNT2 M64, 32Mb SDRAM	394	68	21
ATI Rage 128 Xpert 2000 PRO,SDRAM	400	69	21
32M AGPx4 RIVA TNT2 M64	408	70	33
32 Mb RIVA TNT2,от	420	75	12
32MB RIW AGP RIVA-TNT II Full	439	75	20
Riva TNT2 16Mb AGP FULL	439	77	30
ASUS V3800/V6600/V6800/V7700,от	450	75	34
32MB Riva TNT2 M64 4x AGP	462	79	3
16 Mb VOODOO 3 3000	465	83	12

Наименование	грн.	у.е.	код
ATi Rage128 Xpert2000 32Mb,AGP, DAC	481	83	25
STB 3Dfx Voodoo3 3000 16Mb	485	85	38
SVGA Card 32 Mb AGP Riva TNT2 Pro	499	86	25
32M AGPx4 RIVA TNT2 Ultra	505	87	33
ATI Rage 128 Xpert 2000, 32Mb	510	88	21
ATi Rage 128Pro Xpert 2000 Pro 32Mb	528	91	25
ATI Rage 128 Xpert 2000 PRO,SDRAM	534	92	21
Riva TNT2 Pro 32Mb SDRAM, MSI 8806	540	92	9
STB 3Dfx Voodoo3 3000 16Mb TV OEM	542	95	38
ATi Rage 128 Xpert 2000 32Mb+PC2TV,	563	97	25
SVGA Card 3DFx VooDoo3 3000 16Mb TV	568	98	25
SVGA Card 32 Mb AGP Riva TNT2 Ultra	574	99	25
ATi Rage 128Pro Xpert 2000 Pro 32Mb	580	100	25
GeForce2 MX	644	115	8
ASUS V3800 Pro, RIVA TNT2, 32Mb,Ret	722	125	[illegible]
32 Mb GeForce,от	728	130	12
Diamond Viper V770 32 Mb	742	129	39
Image Link - Video Conferencing Kit	748	129	25
32MB GeForce 2 MX 4x AGP	761	130	3
32Mb ATI VIVO, TV in&out, AGP	780	130	37
ASUS V7100 GeForce2MX 32Mb	787	138	38
GeFORCE , 32MB TV/in-Out	804	[illegible]	30
ATi All-in-Wonder 128Pro 16Mb,AGP,	818	141	25
ASUS V7100 GeForce 2MX. 32Mb	858	148	21
ATi All-in-Wonder 128GL32Mb,AGP, DA	882	152	25
SVGA ASUS AGP-V3800 Deluxe 32Tv	986	170	22
32Mb ATi Wonder,Videoin&out+TVtuner	1080	180	37
ASUS-V6800 GeForce256 32Mb DDR	1146	201	38
ATi Radeon 32Mb DDR, AGP,DAC 250MHz	1369	236	25
ASUS-V6800Delux GeForce256 32Mb DDR	1391	244	38
ASUS V7700Delux GeForce2GST 32MbDDR	1562	274	38
ASUS V7700 GeForce 2 GTS, 32Mb DDR	1595	275	21
Мониторы			
14 21"NEC,PB,SONY,PHILIPS	594	99	27
15"DAEWOO 518(6 мес гарантия)	684	118	18
15" DAEWOO 526X 1024x768@60Hz	774	134	21
15" DTK 1280x1024 tco95	800	138	18
15" Samtron 55E 0 28	807	138	20
15" 55e/55b/550s/550b, от	809	142	36
14"ViewSonicE40, 0 28,1024x768@70Hz	810	135	37
15" SAMTRON 55E, 55B,от	812	145	12
15-21"SAMSUNG,DTK,LG,HYND	816	136	27
Samtron 15" 55e, 0 28,1024x768@60Hz	822	140	9
15" DTK TCO5S 0.28 TCO-95	825	141	3
15" Samtron 55E, 1024x768@75 Hz	829	143	21
15" SAMTRON 55E/75E,от	838	142	32
DTK 15"/19"до1600x1200x85Hz,от	840	140	17
15" SAMSUNG 550S, 550B,от	840	150	12
Samsung 15"550s, 0.28,1024x768@60Hz	845	144	9
15" Samsung SM 550S 1024x768@75	856	148	21
15" Samsung 550S (0 24,1024x768)	865	149	33
HYUNDAI 15", 17"до1600x1200x75Hz,от	879	145	17
15" SW 520 S	882	147	23
15" Samsung SamTron 55e	891	149	23
15" Samsung SyncMaster 550S	894	149	23
15" LG 575N, 1280x1024@60Hz,TCO95	899	155	21
SAMSUNG 15"/21"до1600x1200x85Hz,от	900	150	17
15" Samtron 55B 0 28	924	158	20
Samtron 15" 55b, 0 28,OSD,1280x1024	939	160	9
15" LG 575N,1280x1024, TCO'99	960	160	37
15" LG 57M,Multimedia,1024x768@85Hz	983	170	21
17" Samsung Samtron 75g	993	166	23
15" Samsung SamTron 55b	1011	169	23
15" Samsung SyncMaster 550B TCO99	1038	173	23
15"ViewSonic G655,0.27,1280x1024 65	1062	177	23
17" DTK 770KA 0 28 TCO-95	1164	199	3
17" 75e/750s/753DF/755DF, от	1169	205	36
SONY 15"/24"до1600x1200x120Hz,от	1200	200	17
15" SONY 110ES	1204	215	12
Color SVGA 17" 0 27 Acer 77xe TCO99	1212	209	25
15"SONY e100 TCO-95,0.25	1247	215	18
Nokia 17" 447ZAPlus	1250	213	9
15" Sony E100 0 24 FD Trinitron	1258	215	3
17" Samsung Samtron 75e	1260	210	23
17' SAMS750S/753DF/700NF/700IFT,от	1269	215	32
17" SAMTRON 75E	1276	220	22
Nokia 17" 447PRO Flat AG	1280	218	9
17" SAMSUNG 753 DF	1400	250	12
17" SAMSUNG 753/755DF	1404	242	18
Color SVGA 17" 0 26 Acer 78c TCO95,	1404	242	25
17" Samsung 755DF (0.24,1600x1280)	1560	269	33
17" Sony 210EST 0.25 Trinitron	1749	299	3
17" SAMSUNG 700 NF	1848	330	12
17" LG 795FT FLATRON, 1600x1200	193	333	2
17" Sony E200 0 24 FD Trinitron	1989	340	3
17" Samsung SyncMaster 700IFT	1998	333	23
ViewSonic 17" PF775	2008	342	9
17' SAMSUNG 700IFT	2030	350	22

Наименование	грн.	у.е.	код
19" DTK 995LC 0.26 TCO 99	2106	360	3
17" Sony G200 0 24 FD Trinitron	2311	395	3
Color SVGA 19" 0 26 Acer 99sl TCO99	2564	442	25
ViewSonic 21" PF815	2741	467	9
19" Panasonic SL95i 0.27 TCO-99	2984	510	3
ViewSonic 19" PF790	3041	518	9
19" Sony E400 0 24 FD Trinitron	3422	585	3
15.1" Panasonic LC 50S ЖК панель	6962	1190	3
17" Samsung SyncMaster 700TFT	10362	1727	23
15" Samsung 550S		153	19
15" HYUN DeluxScanS570 CO,28TCO95		155	19
15' Samsung 550B		170	19
15" Sony E100 TCO 99		214	19
17" Samsung 753 DF TCO' 99		260	19
17" Samsung 755 DF TCO' 99		280	19
Устройства ввода			
Mouse A4Tech/Genius520dpi,Scroll,от	18	3	34
Mouse DCS 2-button + scrolling, USB	29	5	3
Mouse MITSUMI Serial	32	6	22
Kb.Everytouch 107k Multifunction,от	36	6	34
Mouse LOGITECH M35 Serial	46	8	22
Keyboard DTK for Windows 2000, PS/2	47	8	3
MouseLogitech2 button+scrolling,PS/	47	8	3
Mouse A4 Tech WWW-10	53	9	2
Mouse A4 Tech WWW-5	53	9	2
Клавиатура Mitsumi Ergo Classic AT	58	10	22
Mouse A4 Tech WWU-5	59	10	2
MouseMicrosoftIntelli,720dpi,Scr,от	84	14	34
Клавиатура LOGITECH Deluxe PS/2	99	17	22
Kb.Microsoft Elite, Internet,от	222	37	34
Logitech Радио "мышь" и клавиатура	585	100	3
Wacom Планшет и Радио "мышь" USB	644	110	3
Модемы			
US Robotics Winmodem , 14400, внутр	60	10	37
Rockwell, Motorola, Lucent VI 56Kint	99	17	18
Факс-модем Motorola 56K int	101	18	12
GVC,IDC,USRob,Zyxel + бесплатно Int	108	18	27
56k int MOTOROLA PCI	112	20	8
int.SpeedCom Motorola (56k,Voice)	115	20	28
int Conexant 56K+V 90 soft PCI	117	20	3
Модем 56k AOPEN Voice PCI Int for	133	23	22
56k int LUCENT (HARD) PCI	146	26	8
Acorp,56K+V.90,Voice,Int./Ext (Укр.	180	30	34
Fax/Modem Best 33,600 Voice, Int	200	34	9
ext Tompson 56K+V 90 soft USB	246	42	3
ACORP 56K Ext VOICE Rockwel	289	49	2
Факс-модем Acorp 56K ext	297	53	12
FM ACORP 56K ext./Orest ukr/.ext	316	54	20
Fax/Modem A-Corp 33600 Voice, Ext	340	58	9
ext. Acer Surf 56K+V 90 Serial	351	60	3
GVC,56K V 34/90,Voice,Ext (Укр.)	390	65	34
GVC 56K ASVD ext w/cable(UKR)	406	70	18
ext. GVC SS1156R21 56,6K Voice	417	73	28
Модем 56k CREATIVE Ext	435	75	22
IDC 2814/5614 ext AON	452	78	18
Diamond Supra 56e USB	460	80	39
ZYXEL OMNI 56K ext/ (ukr,	499	86	18
Факс-модем IDC 5614 BXL-VR+ ext	532	95	12
Fax/Modem IDC 5614, Flash, ext	704	120	9
Multitech 56K внеш Rockwell	749	127	13
ext.Multitech MT2834ZDX 33,6 Lucent	771	134	28
Multitech 33K внеш Lucent	779	132	13
Multitech 56K USB Lucent	1027	174	13
Multitech 56K портативн Lucent	1103	187	13
Multitech 56K внеш Lucent	1233	209	13
Сетевое оборудование			
Cable Ethernet 50 Ohm	3	0	9
BNC Connector (Обжимной)	3	1	9
10/100TX DTK RJ-45 PCI Ethernet	59	10	3
LAN CARD PCI 10 / 100 Focus	77	13	2
Focus, PCI, Combo (BNC+UTP)	114	19	37
Compex RL 100TX, 10/100 Mbit, PCI	114	19	37
Сетевая INTEL Pro/100+ PCI Man	261	45	22
SMC 1112TX, 10/100 mbit, PCI	270	45	37
Hub DCS 16xRJ-45 + 1xBNC 10Mbps	316	54	3
SwitchHub DTK 8-port 10/100 RJ-45	515	88	3
Hub DCS DH-416 16-port 10/100 RJ-45	1199	205	3
Корпуса			
Midi Tower JNC 235W, AT/ATX ,от	90	15	34
MT-D 200W	94	16	20
Корпус AT/ATX,от	94	16	32
MINI TOWER AT	98	18	12
Midi Tower Codegen 235W, AT/ATX ,от	102	17	34
Корпус AT от	104	18	22
LW-218235	140	24	20
MINI TOWER ATX	146	26	12
Корпус ATX ,от	151	26	22
Middle Tower ATX	155	27	28



Наименование	грн.	у.е.	код
Big Tower, 230W, AT	182	31	9
ATX Midi Tower, 230W, 3x5" 1x3"	188	32	9
Daewoo ATX+FDD	230	39	2
Middle Tower Pro ATX with FDD 3,5"	236	41	28
Midi Tower ATX 230W CEcert +FDD3,5"	24	43	8
Enlight with Noise killer	[illegible]	70	37
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Матричные принтеры			
Epson, от	696	118	2
EPSON LX-300+(9игл,264cps, цв.опция	744	124	23
Epson LX 1050+, A3	1379	235	9
EPSON FX-1170(9 игл.,380cps, origin	1653	276	23
EPSON FX-880(9игл.,400cps,original+	2274	379	23
Epson FX 1180, A3, 380зн/мин	2553	435	9
Струйные принтеры			
Canon BJC-1000	328	57	39
CANON, HP, EPSON, OKI, LEXMARK	336	56	27
Canon BJC 1000/2100/3000	348	60	18
Canon, HP, Epson, Lexmark,от	360	60	34
CANON BJC 2100	394	68	21
CanonBJC-2100 A4color cartr,LPT+USB	398	68	3
Epson, от	40	68	2
Canon BJC-2100	414	72	39
EPSON StylusColor 480 4/3ppm,720dpi	418	72	21
StylusColor 480	420	73	28
Hewlet Packard, от	443	75	2
HP Desk Jet 610	454	81	12
HP DeskJet610Color,5/2.5 ppm,600dpi	464	80	21
HP DeskJet 610C	466	81	28
HP DJ 610C(b/c, 600dpi, 5/0,25ppm,	471	79	23
Xerox C6, 600dpi, color	480	80	37
HP DeskJet 640 Color,6/3ppm,LPT+USB	505	87	21
HP DJ 640C(b/c,600dpi,5/0,25ppm,512	522	87	23
EPSON Stylus Color 480	522	90	22
EPSON Stylus Color 670, 5 / 3 ppm	609	105	21
Canon BJC-3000	621	108	39
StylusColor 670	638	111	28
EPSON Stylus Color 670	648	108	23
EPSON Stylus Color 670	667	115	22
HP DeskJet 840C	776	135	28
HP DJ 840C(colour,600dpi b,6/1,5ppm	789	132	23
EPSON Stylus Color 760	861	144	23
EPSON Stylus Photo(color,forWin&Mac	999	167	23
Canon BJC-4650	1139	198	39
CANON LBP-800 A4	1363	235	18
EPSON Stylus Photo750(color,forWin&	1398	233	23
Canon LBP-800	1416	240	32
HP DJ 350 (b/c,600x300dpi b, 3/0,25	1494	249	23
Canon BJC-85 A4 portable, LPT+USB	1521	260	3
EPSON Stylus Color870(color,forWin,	1548	258	23
HP DJ 350CBi(like 350with battery&I	1650	275	23
HP 1100	1652	295	1
HP DeskJet 970 Cxi	1856	320	22
HP LaserJet 1100/1100A/2100,от	1994	338	32
ALPS 1200x600 dpi, Сублимационный	2894	493	9
Canon BJC-5500	4088	711	39
Лазерные принтеры			
OKI Okipage 6W(600dpi,6ppm,GDI)	1044	180	33
OKI PAGE 6W	1050	181	21
Canon, HP, OKI, Tektronix,от	1110	185	34
OKI Okipage 8iM(600dpi,8ppm,RAM 2M,	1189	205	33
Canon LBP-800	1386	241	39
Canon LBP-800(полный аналог HP1100)	1400	250	12
Canon LBP-800 A4 600dpi 8pps	1439	246	3
CANON LBP-800	1450	250	22
XEROX P8Ex, 8 ppm, 600 dpi	1676	289	21
Xerox P8ex, 1200 dpi	1860	310	37
Xerox Docuprint P8ex	1932	322	23
Hewlet Packard, от	1971	334	2
HP LaserJet 1100	1989	343	21
HP LJ 1100(600dpi, 8ppm, 2(35)Mb,	2016	336	23
HP LaserJet 1100	2146	370	22
Xerox Laser4508,8ppm,600dpi,4MRAM	2172	370	9
HP LaserJet 1100A, Print/Copy/Scan	2494	430	21
HP LJ 1100 A Print/Copy/Scan(likeLJ	2586	431	23
HP LaserJet 1100 A	2761	476	22
HP LJ 3150 (print/copy/scan/fax)	3876	646	23
HP LJ 2100(1200dpi, 10ppm, 4(52)Mb	4014	669	23
HP LJ 2100M (like LJ 2100, but 8 Mb	4590	765	23
HP LJ 2100TN(likeLJ 2100MwithPrintS	5970	995	23
HP LaserJet 5000	9237	1593	21
Сканеры			
Mustek ScanExpress 600CP(A4,600dpi,	311	53	33
AcerColor340P/340U/640P/640U/620,от	342	58	32
MUSTEK SCANExpress 600 CP, LPT	348	60	7
Genius, Mustek, Primax, Umax,от	360	60	34
Acer Prisa 340P A4 300x600dpi, LPT	380	65	3

Наименование	грн.	у.е.	код
MUSTEK SCANExpress 600CU,SlimDesign	389	67	7
MUSTEK SCANExpress1200CP Plus,48bit	389	67	7
RELISYS Eclipse 1200 U, 600x1200dpi	394	68	7
Acer Prisa 340U A4 300x600dpi, USB	404	69	3
MUSTEK SCANExpress 4830S, SCSI	418	72	7
RELISYS Episode, 600x1200dpi, USB,	423	73	7
UMAX Astra 2000P	452	78	7
PRIMAX 19200USB 600x1200	452	78	18
Canon FB330P A4 300x600dpi, LPT	456	78	3
PrimaxColoradoDirect,LPT,(300x600dp	458	78	9
MUSTEK SCANExpress 1200 UB, питание	458	79	7
Hewlet Packard, от	472	80	2
ScanExpress1200CP+,600x1200dpi,48-b	480	80	37
MUSTEK SCANExpress1200USB Plus,USB	487	84	7
RELISYS Scorpio Pro-S, 600x1200dpi,	493	85	7
MUSTEK SCANExpress 1200 CU, USB	510	88	7
Acer Prisa 640U A4 600x1200dpi, USB	579	99	3
MUSTEK SCANExpress1200SP Plus,SCSI	597	103	7
UMAX Astra 2000U	615	106	7
Acer Prisa 620S A4 600x1200dpi,SCSI	620	106	3
MUSTEK Be@rPaw 1200 USB	638	110	7
UMAX Astra 2100U	684	118	7
AGFA SnapScan 1212 U Blue	748	129	7
Canon FB636U A4 600x1200dpi, USB	761	130	3
UMAX Astra 2100S, 600x1200, SCSI	806	139	7
AGFA SnapScanTouchUSB,5функц.кнопок	829	143	7
UMAX Astra 3400	876	151	7
MUSTEK PARAGON 1200 SP	969	167	7
UMAX Astra 2200, USB+SCSI,+ сл-мод	1027	177	7
UMAX Astra 3450, +слайд-модуль	1032	178	7
MUSTEK SCANExpress A3 P	1038	179	7
AGFA SnapScan1236U,600x1200dpi,USB	1108	191	7
MUSTEK SCANExpress A3 SP	1282	221	7
UMAX Astra4000U 1200x2400dpi, 42bit	1456	251	7
AGFA SnapScan E40	1491	257	7
AGFA SnapScan E50,встроен слайд-мод	1694	292	7
Scanner HP ScanJet 6300C	2204	380	22
UMAX Astra 2400S, SCSI, 600x2400Dpi	2349	405	7
MUSTEK PARAGONPowerPRO1200x2400Dpi	3915	675	7
AGFA DuoScan T1200 Hybrid MAC/PC	4449	767	7
AGFA Arcus 1200 MAC/PC	5319	917	7
UMAX PowerLook III Graphic MAC/PC	5574	961	7
MUSTEK PARAGON 1200 A3 PRO	6096	1051	7
UMAX PowerLook III Pro MAC/PC	8062	1390	7
UMAX PowerLook III PrePress MAC/PC	9054	1561	7
UMAX PowerLook 1100 Pro MAC/PC	9918	1710	7
UMAX PowerLook 1100 PrePress MAC/PC	11310	1950	7
UMAX PowerLook 2100XL Pro MAC/PC	14697	2534	7
AGFA DuoScan HiD MAC/PC	15068	2598	7
UMAX Mirage II Pro MAC/PC	16124	2780	7
UMAX PowerLook 2100XL PrePress MAC/	17348	2991	7
UMAX Mirage II PrePress MAC/PC	18775	3237	7
AGFA DuoScan T2500 MAC/PC	26918	4641	7
UMAX PowerLook 3000 Pro MAC/PC	28095	4844	7
UMAX PowerLook 3000 PrePress MAC/PC	32045	5525	7
AGFA DuoScan T2000 XL MAC/PC	39191	6757	7
Источники бесперебойного питания (UPS)			
UPS PowerCom Back Pro Smart,от	390	65	34
APC, от	419	71	2
UPS APC / GW Back Pro Smart,от	450	75	34
UPS APC 300/500/620 VA, от	454	77	32
MGE Pulsar Ellipse 300VA3xDINsocket	462	79	3
ИБП 300 VA APC BACK	464	80	22
APC Back-UPS 300M	480	80	37
Источник бесперeб. питания APC 500	526	94	12
PowerCom 280 VA, KingOffice	528	90	9
APC Back-UPS 500MI 250W	535	93	28
MGE Pulsar Ellipse 500VA3xDINsocket	591	101	3
APC Back-UPS 500MI	600	100	37
PowerCom 500VA, KingOfficePro,Smart	640	109	9
APCBack-UPSAVR 500 300WCOMinterface	719	125	28
MGE Pulsar Ellipse 650VA4xDINsocket	924	158	3
APC Back-UPS 650MI	1020	170	37
APC Back UPS Pro 420 SI, 260w, PnP,	1050	175	37
APC Smart-UPS 620 410W COMinterface	1248	217	28
APC Back UPS Pro 650 SI, 410w, PnP,	1392	232	37
APC Back-UPSPro1000 670WCOMinterfac	2007	349	28
GreenWave Smart 1400A	2072	353	9
ИБП 1400 VA APC SMART	2958	510	22
Стабилизаторы напряжения и сетевые фильтры			
фильтр 1,8 м 5 розеток	30	5	2
MGE Pulsar CL 5xDIN; 1,8 m	117	20	3
фильтр APC SurgeArrest E-10, 5 устр	132	22	37
MGE Pulsar CL+ 5xDIN + RJ-11; 1,8 m	158	27	3
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ			
Canon,HP,Epson,Lexmark,Samsung,от	30	5	34
Canon EP-A (LJ 6L,LBP 660)	265	46	39

Наименование	грн.	у.е.	код
Canon EP-P (LJ 1100,LBP 800)	276	48	39
Картридж CanonEP-22 (LBP-800 HP1100)	283	48	32
ЦИФРОВАЯ ТЕХНИКА			
Diamond RIO PMP 300 32 Mb	1012	176	39
ОРГТЕХНИКА			
Копировальные аппараты			
CANON FC-204 (ручная подача, 4 ppm)	1296	216	23
CANON FC-200 (ручная подача, 4 ppm)	1308	218	23
Копир Canon FC204/FC224, от	1322	224	32
Canon FC-206	1323	230	39
Canon FC-204 A4 4cpm portable	1328	227	3
CANON FC-224(автоподача 50л , 4ppm)	1602	267	23
Canon FC-226	1610	280	39
CANON FC-220(автоподача 50л., 4ppm)	1620	270	23
XC355 (3 ppm, лоток 50 л.)	1632	272	23
Canon FC-224 A4 4cpm portable	1638	280	3
Xerox XC 355	1800	300	37
CANON FC-336(автоподача 50л., 6ppm)	2430	405	23
CANON FC-860(автоподача,6ppm,70-141	3432	572	23
XE60(digital, 600dpi, 6ppm, 50-200%	3480	580	23
Xerox XE 60	3600	600	37
Xerox XE 84, +лазер принтер	4020	670	37
Canon NP-6512	4025	700	39
CANON NP-6512(автоподача,12ppm,70-1	4152	692	23
Canon NP-6512 A4 12cpm zoom 71-141%	4212	720	3
CANON NP-890(автоподача,9ppm,70-14	4488	748	23
CanonMultiPassL90,Fax,Telephon,Prin	5811	990	9
XD104 (digital, 600 dpi, 10 (8) ppm	6036	1006	23
Canon NP-6317	6210	1080	39
CANON NP-6416 (автоподача, 16 ppm,	6360	1060	23
CANON NP-6317 (автоподача, 17 ppm,	6642	1107	23
XD103f (digital, 600 dpi, 10 (8)ppm	6984	1164	23
Xerox XC 5815, A3	7290	1215	37
XD120f (digital, 600 dpi, 12 (8)ppm	8022	1337	23
Canon GP-160	8982	1562	39
Canon NP-6621	12920	2247	39
CANON GP-215(21 (12ppm,1200x600dpi	20988	3498	23
Телефоны			
Телефоны ассортим от	39	7	1
Тел. Panasonic TS5MX,TS10MX,TS15MX	100	17	32
Р/тел. Panasonic KX-TC1001/1040,от	242	41	32
Motorola M3788 GSM 900/1800	348	61	30
Philips Savvy DB GSM900/1800 rus	359	63	30
Ericsson A1018s GSM900/1800	376	66	30
Motorola M3888 GSM900/1800 rus	388	68	30
Motorola M3588 GSM900/1800 rus	405	71	30
Philips Savvy DB, вибро, будильн	450	75	37
Motorola T2288 GSM900/1800 rus	450	79	30
Nokia 5110 GSM-900 rus	581	102	30
Motorola cd930 GSM900/1800	610	107	30
Nokia 5110, будильн, игры	630	105	37
Siemens C28, 900/1800	660	110	37
Ericsson T10s GSM900/1800	667	117	30
Motorola v2288,WAP+FM-радио	750	125	37
Nokia 3210 GSM900/1800	764	134	30
Motorola cd930, dual,Li-ion, диктоф	780	130	37
Nokia 3210, dual,графика	780	130	37
Ericsson T10s+клавиат, dual,вибро,	810	135	37
Nokia 7110 GSM900/1800 rus	1391	244	30
Факс Canon Multipass C-70	2444	425	39
Факс Canon Multipass L-60	4117	716	39
ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ			
ABBYY Lingvo 6.0 (переводчик)	60	10	37
ПРОМТ WebTranSite98 дл Win'95иNT4.0	162	27	37
ПРОМТ MAGIC GOODDY	210	35	37
Microsoft Windows 2000 Professional	930	155	37
Microsoft Office2000 Small Business	930	155	37
Microsoft Windows 98, russian, BOX	936	156	37
ABBYY Fine Reader 5.0 standart	1080	180	37
Microsoft Office 2000 Professional,	1194	199	37
ABBYY Fine Reader 5.0 profes.	1800	300	37
ПРОМТ PROMT 98 v.4.0(Англ-Рус-Анг	1800	300	37
УСЛУГИ			
хостинг, догов.	0		35
Сканирование, догов.	0		35
Web-дизайн, догов.	0		35
запись CD-R	16	3	35
Создание стр-ниц, от	173	30	39
Обучение			
Курс "AutoCAD2000" 2-х мерный	196	36	35
Курс "AutoCAD2000" (3-х мерный)	196	36	35
Курс "Пользователь ПК"	218	40	35
Курс "Web-дизайн"	326	60	35
Курс "Комп-я графика и верстка"	626	115	35
Курс "Сис. Администратор" (базовый)	653	120	35

Наименование	грн.	у.е.	код
Курс "Сис. Администратор" (UNIX)	653	120	35
Компьютер - отъезжающим на ПМЖ,мес.	653	120	35
Курс "программирование" (VBasic)	1170	215	35
Курс "программирование" (VC++)	1251	230	35
Курс "программирование" (Delphi)	1360	250	35
Курс "Сис. Администратор" (Win NT)	1578	290	35
Заправка картриджей			
Заправка картриджей	0		35
Xerox, HP, от	6	1	37
Всех типов, от	23	4	39
Заправка картриджа струйных принтер	30	4	19
Заправка картриджа HP LJ, от	55	10	19
Заправка картриджа CANON, от	55	10	19
Ремонт			
Ремонт	0		35
мониторов, принтеров, оргтехники,от	6	1	37
Ремонт компьтеров, от	30	5	19
Ремонт источников питания, от	30	5	19
Копировальных аппаратов, от	58	10	39
Ремонт мониторов, от	59	10	19
Ремонт принтеров, от	59	10	19
Модернизация ПК			
Замена видеокарт, от		10	19
ЗаменаHDDот 420на10,2 и больше, от		20	19
Замена принт. HP на новые модели,от		20	19
Восстановление информации HDD, от		20	19
Замена монит14,15"на15". 21",от		50	19
Модерн 286/586 на Pentium, от		60	19
Модерн 286/586 на K6-2-266/16, от		135	19
Модерн 286/586 на K6-2-350/32, от		189	19
Модерн 286/586 на Celeron400/32, от		215	19
Модерн 286/586 на K6-2-400/32, от		220	19
Модерн 286/586 на PII 400, от		345	19
Доступ в Интернет в режиме "Dial-Up"			
Доступ в Интернет в режиме "Dial-Up	0		35
по фиксированной абонплате, в месяц			
Internet Unlimited Home (21-00-9-00	87	15	18
Интернет без ограничений в мес	118	20	2
Internet Unlimited Full (круглосуто	203	35	18

Всеукраинский еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР» №47, 20.11.2000. Тираж: 15 000.

Рег. свидетельство: серия КВ № 3503 от 01.10.98.

Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 35327.

Учредитель и издатель: ООО «К-Инфо».
03057 г. Киев-57, а/я 892/1,
тел. (044) 455-6888, 455-6794,
info@mycomp.com.ua

Редакция может не разделять мнение авторов публикаций. Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.

Телефон редакции: 455-6888, 455-6794

Издатель: Михаил Литвинюк.

Главный редактор издательства: Татьяна Кохановская.

Главный редактор: Денис Ткач.

Научный редактор: Сергей Мишко.

Художественный редактор: Андрей Шмаркатюк.

Обозреватель: Сергей Толокунский.

Музыкальный редактор: Виктор Пушкар.

Game-редактор: Ефим Беркович.

Литературные редакторы: Оксана Пашко, Данил Перцов.

Корректор: Полина Поберезкина.

Верстка: Марина Чуклайкина.

Художник: Федор Сергеев.

Разработка дизайна: © студия «J.K.Design», Николай Литвиненко

Начальник отдела рекламы: Игорь Гущин.

Реклама: Наталья Богданова, Наталья Михайлова.

Офис-менеджер: Тамара Задворнова.

Сбыт: Лариса Остаповская, Дмитрий Можаев, Сергей Сирош.

Экспедирование: Анатолий Клочко.

Поддержка Web-сайта: Николай Угаров (xKOsignworks, www.xko.kiev.ua)

Фотовывод: ООО «TV-ПРИНТ» тел: (044) 464-7178

Печать: Типография «Новий друк», г. Киев.

Нашим читателям посвящается

Все, кто хотел бы продолжить с нами знакомство, все, кто предпочитает получать наш еженедельник прямо в почтовый ящик, даже не выходя для этого из дома, и при том с завидной регулярностью каждую неделю, вполне могут осуществить свое заветное желание — ведь открыта подписка на **«Мой компьютер»** на **2001** год. Подписаться можно в любом отделении **«Укрпочты»**, подписной индекс **35327**.

Стоимость подписки:

☞ на один месяц — **5.89** грн.;

☞ на год — **70.68** грн.

Самые занятые, обремененные заботами, или просто ленивые ☺ могут обратиться в службу курьерской доставки — тут вам обязательно помогут: **«Саммит»** (044) 254-5050, **«Бизнес-Пресса»** (044) 220 1608, 220-4616, **«KSS»** (044) 464-0220, **«Блиц-Информ»** (044) 513-4163, 518-6682, **«ФакторМедіа»** (044) 224-3472, **«Периодика»** (044) 228-0024.

Не пренебрегайте и еще одной возможностью подписаться — через пункты **«Киевских Ведомостей»**.

В вихре бурной столичной жизни не забыли мы и о наших некиевских читателях: обратитесь в подписное агентство своего города — и мы с удовольствием начнем с ними работать.

А те, кто является почитателем наших изданий, но, к сожалению, кому финансовое положение не позволяет подписаться, — ищите нас в киосках **«Союзпечать»**, **«Факты»**, **«Вечерние Вести»**, **«Киевские Ведомости»**, на газетных раскладках, на станциях метро, остановках скоростных трамваев.

Приобрести наши газеты можно в киосках и у частных распространителей в других городах — *Одессе, Львове, Харькове, Запорожье, Луганске, Днепропетровске* и многих других по всей Украине.

До встреч в новом году!

НАШИ ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Одесса:
ООО «Диджитал-Микс»,
тел.: (0482) 26-3436

Харьков: ЧФ «Стимул»,
тел.: (0572) 28-6227

Запорожье:
ЧП Никитин Родион
тел.: (0612) 67-5628

О нашем студенте замолвим слово

Все студенты, вечные и вновь посвященные, а также просто все интересующиеся нашим новым изданием **«Студенческий городок»** теперь смогут приобрести его не только на раскладках в институтах, но и в киосках **«Союзпечать»**, **«Факты»**, **«Вечерние Вести»**.

Ждем-с!


№10 в продаже с 20 ноября
СТУДЕНЧЕСКИЙ
ГОРОДОК
Оригинальные студновости стр. 4-5
Ты знаешь, как угнать авто? стр. 14-15
Скачай себе нужный реферат стр. 26-27
А вокруг – какие-то кривоТолки стр. 28-29
Скоро сессия!
УКРАЇНА
10
Почувствуй себя студентом